打ちこんで楽しむプログラムゲーム満載誌
プログラムポシェット
Technopolis Mook
NO.11
●定価350円
たっぷり
とれたてプログラム45本
LIFE
WEAPON:MACE
LEVEL 2
FLOOR 2
GOLD 23
GOBLIN
FIGHT-1 RUN-2
STAGE 2
MISS 2
TIME 356
謎の連載・パート1
パソコンをシブく楽しむ
関数遊び
キミのパソコンをバックアップ
●PC-8001/8801系……6本
●PC-6001/6601系……3本
●MSX系……9本
●X1系……6本
●FM-7系……4本
●MZ-700/1500系……3本
●MZ-2000/2500系……2本
●M5系……1本
●PASOPIA7……2本
●ファミリーベーシック系……2本
●PB-100系……4本
●PB-500/FX-750P系……1本
●PC-1350……1本
●PC-1500系……1本
[SCORE: 90]
[ENERGY: 20]
徳間書店

このチャンス！ のがす手はないぞ！

88 FAIR

PC-8801mkII FR

初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン

8801/II FR Aコース 30%引

PC-8801/II FR20 …… ¥148,000
CU-14A2 …………… ¥ 99,800
スーパーJoyスティック … ¥ 5,800

定価合計¥253,600➡¥178,000	
¥ 3,800×36回	㋭14000 頭なし
¥ 6,100×36回	㋭なし 頭なし
¥ 8,700×24回	㋭なし 頭なし

★8801/II FR30 Hコース 特別限定品

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …………… ¥ 89,800

定価合計¥267,800➡現金特価	
¥ 7,200×36回	㋭なし 頭なし
¥ 7,700×24回	㋭14000 頭なし
¥10,300×12回	㋭なし 頭なし

8801/II FR Iコース

PC-8801/II FR20 …… ¥148,000
PC-KD854 …………… ¥ 89,800
ブランクディスク10枚入 … ¥ 17,000
スーパーJoyスティック … ¥ 5,800

定価合計¥260,600➡現金特価	
¥5,400×48回	㋭なし 頭なし
¥6,800×36回	㋭なし 頭なし
¥9,700×24回	㋭なし 頭なし

8801/II FR Kコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …………… ¥ 89,800
SL-80MK …………… ¥145,500
ケーブル付、第2水準ロム付
ワープロソフト・スーパー春望クリエイティブ ¥ 34,800
ブランクディスケット10枚入 ¥ 17,000

定価合計¥465,100➡¥333,000	
¥ 6,400×36回	㋭30000 頭なし
¥11,400×36回	㋭なし 頭なし
¥12,900×24回	㋭20000 頭なし

★8801/II FR Eコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
CU-14A2[Sharp] …… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥200,000	
¥ 7,000×36回	㋭なし 頭なし
¥ 9,900×24回	㋭なし 頭なし
¥18,600×12回	㋭なし 頭なし

★8801/II FR Gコース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-TV452 …………… ¥129,800
新製品 TV452:039 15インチカラーディスプレイ

定価合計¥307,800➡現金特価	
¥ 8,300×36回	㋭なし 頭なし
¥11,800×24回	㋭なし 頭なし
¥15,300×18回	㋭なし 頭なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！
●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

PC-8801mkII MR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能、パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン

8801/II MR Aコース

PC-8801/II MR …… ¥238,000
PC-KD852 ………… ¥ 99,800

定価合計¥337,800➡現金特価	
¥ 7,200×48回	㋭なし 頭なし
¥ 9,000×36回	㋭なし 頭なし
¥13,000×24回	㋭なし 頭なし

PC9801・PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い	
NEC	PC-PR101TL	¥ 79,800	現金特価	¥ 3,700	——	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201TL	¥135,000	現金特価	¥ 5,400	¥ 3,700	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201H2	¥245,000	現金特価	——	¥ 7,500	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201F	¥188,000	現金特価	¥ 7,500	¥ 5,200	24ドット第2水準漢字ロム装備、15インチプリンター
NEC	PC-PR101F	¥158,000	現金特価	¥ 6,300	¥ 4,300	24ドット第2水準漢字ロム装備、10インチプリンター
EPSON	VP80K＋PCロム	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥ 4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K＋PCロム	¥190,000	¥150,000	¥ 7,200	¥ 5,100	24ドット15インチプリンター
EPSON	AP-80K＋ロム	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	——	7色カラー24ドット漢字ノンインパクト方式熱転写プリンター
ブラザー	M1024II＋ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	——	24ドット10インチプリンター
横河北辰電機	NP510	¥175,000	¥140,000	——	——	24ピンカラー第2水準漢字熱転写、ケーブル付
セイコー社	SL-80MK＋ケーブル	¥125,500	¥ 89,000	¥ 4,400	¥ 3,100	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

●24時間サポート体制　いつでもどこでも24時間受付中！
●高額下取制度　買替は絶対にお得！下取りは今すぐここで、
●支払はゆっくり後払い　商品到着翌月からのお支払
●ヤングクレジット　18歳未満の方は必ず保護者の方と一緒に電話して下さい
●土、日曜配達OK　都合のよい日に確実にお手元へ不在がちの方にも便利
●低金利クレジット　月々3,000円からの低金利クレジット
●全商品完全保険付　製品にはすべて一年間の保障が付いています
●キャンパスクレジット　18歳以上の学生の方は原則として保証人様には連絡いたしません

24時間電話受付中

東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
長野 0262-84-7771
福岡 092-672-7771
仙台 0222-27-7131
問い合せ 03-987-7795

本社 東京都豊島区要町3—38—1 〒171
ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170
サポート 東京都豊島区要町3—38—8 〒171
AV事業部 東京都豊島区東池袋1—28—6 〒170
池袋店 東京都豊島区東池袋1—28—6 〒170
株式会社 ワールド イン アオヤマ

プログラムポシェット
NO.11

とれたてのプログラムだからキミのパソコンがキラキラ輝きはじめる。の〜んびり、カチ、カチ、カチって打ちこんでいけば新鮮なアイデアの楽しさがギュイインって感じで迫ってくるんだ。

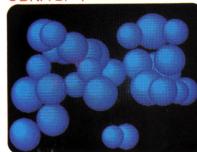
とれたて！　新鮮！　プログラムであそぼう！

は短いリストで楽しい1画面プログラムのマークです。

ニコニコハチハチ
元気なパソコン
FOR **PC-8001/8801系**

かわわたり＊

川を渡っていくゲーム。むかし、ゲームセンターでこんなゲームがありました。それが今では80の1画面プログラム……。時代はどんどん進んでいくのでした。

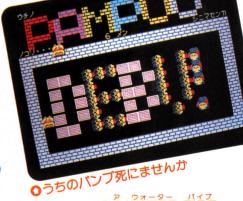
DNAモドキ＊＊

別に〝カエルの卵〟でもいいんだけど、でもやっぱり、DNAのほうがかっこいい(ぜんぜん、DNAの形じゃないんだけどね)。1画面どころか、もっと短いプログラムで、走らせるとアナログRGBのディスプレイが奇妙に揺れはじめます。ただ見るだけ……という環境プログラムなのです。

回転パズル＊＊＊

グルッ……という感じで画面を回す楽しいパズル。今まで、いろんなパズルゲームを見てきたけどこういうパズルははじめて。そのへんで売っているゲームでは、こういう新鮮さは味わえない。そんなところがペーパーソフトのいいところなんだね。

なんと1本のプログラムで2種類のゲームが楽しめる。といってもキャラクタが一般向けと愛読者常連向けの2つあるだけですがそれでもなかなかのもの。

うちのパンプ死にませんか

グルッグル グルッ

REFLEXION（リフレクション）＊＊

反射板を動かしてブロックを破壊していくパズルゲーム。〝リフレクション〟と英語で読むより、〝リフレクシオン〟とフランス語で読むほうがかっこいいですね。よくあるタイプだけれど、こういう楽しさに古い、新しいはないようです。

A WATER PIPE（ア ウォーター パイプ）＊＊

TEIJIRO原作の有名(少なくともポシェットでは)ゲームの移植版。水道管を並べて水を通すゲームだけれど、キャラも動きもとてもかわいい。

MSXの名作を移植！

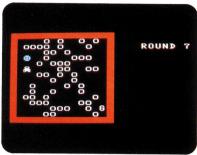
＊PC-8001シリーズでも遊べます　＊＊PC-8801mkIISR系V2モード専用
＊＊＊PC-8001mkII専用

おもしろさゾクゾク いつでも好調MSX
FOR MSX系

CUE-BLAIN（キュー ブレイン）

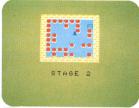
ホッ

リズムが大事なタイミングゲーム。ハッ、ホッとタイミングを取って飛び上がるのがなかなかの快感。一度味をしめると忘れられない楽しさ。

Ball＆Yanpei（ボール ヤンペイ）

ボールがゴールを目指し、やんぺいが道をあけていく。でもこの2人同時に動くので、そこがパズル。

BOT（ボット）

緑の目玉から逃げながら、赤いランプを取るゲーム。でも、うっかりすると毒ランプになっているので気をつけなくっちゃ。

P-YON氏の冒険（ピーヨン）

おなじみBeta.K氏の名作シリーズ。今回は、ピョンと玉をはねとばして出口へ向かうパズルゲーム。

CROSSER-I（クロッサー ワン）

メカニックな印象が強いけれど、はやい話がひと筆書きパズル。実はMZ人気ゲームの移植なのです。

象の国の不思議なこと

これが今評判の（うそつけ）驚異の象スクロール。なにがなんだかわかんないけど、別に象が主人公ではありません。

ぺっちゃんこ

これは、パンプのX1名作の移植版。ウーロン茶を取ってまわるパンプネコに襲いかかる動く石！ 石にはさまれ、あわれパンプはぺっちゃんこ。

SPACE FIGHTER 3（スペース ファイター スリー）

コクピットタイプのスペースシューティング。スピード感バツグン、画面変化もなかなかリアル。思わず興奮してしまう、ひさびさのリアルタイムゲーム。

帰ってきたうそこばん

さまざまな機種に移植された永遠のパズルゲーム『うそこばん』。ひさびさに原作者が立ち上がり、新たな『うそこばん』伝説を作りあげるために帰ってきた……。

X1が好きになると一生直りません
FOR X1系

SIGNAL PUZZLE（シグナル パズル）

動かすたびに色が変わってしまいには動かなくなってしまうボール相手の楽しいパズルゲーム。

kanalian（カナリアン）

私は赤いカナリア。左右には飛べるけど、上下には自由に動けないカアイソーな身の上なの。

DOT RACE（ドット レース）

おお、本格的じゃん。なつかしのカーレースもの。なんせドットだから動きが細かい。ブロロン！

ELECTRIC WARS（エレクトリック ウォーズ）

電気ショックで敵を退治するビリビリゲーム。心臓の弱い方は医師にご相談ください。

神話を作りあげた伝統の名機 FOR FM-7系

PUL PUS（プルプス）

スクロールゲームだけれどキャラクタになんだか質感がある魅力的な作品。適当に巨大キャラが出てくるところなどなかなか。

BOX TEN（ボックステン）

名前の由来は10個の箱。箱を壁に埋めこんでいくゲームなわけですが、評判によるとかなりのムズさで手首が痛いとか。

Derom（デロム）

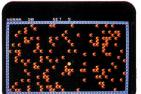
12個のカギを集めてデロムを倒す、パズル＋冒険ゲーム。壁といい岩といい、グラフィックがなかなかよくできている秀作。

ABSTRACT WORLD（アブストラクトワールド）

抽象世界へのいざない……というほどのものではありませんが、ヘビゲームにしては芸術的な画面でしょ？

わーキビバブーイ

根強いファンに支えられた成長するパソコン FOR MZ-700/1500系

PAC APPLE＊（パックアップル）

かわいいパズルアクションゲーム。食べかけのリンゴを全部取ってね。

ピンポンパンポンはねている球をなんとかかんとかゴールまで持っていく

NFG！（エヌエフジー）

MSX『N.F.G.』の移植版。でも画面が"MFG！"となっているのはなぜ。

移植版SPHERE＊（スフィア）

あの『SPHERE』の移植版。3つのコマを1列に並べるだけという単純にして奥深いパズルだ。目指せ、全機種制覇。

＊MZ-1500専用です

COIN GETTERS（コインゲッター）

トランポリンでトラン♪　ポリン♬と跳びながらお金を集めていくゲーム。でも金の亡者になるのはペケよ。

頭の痛い反射板パズル

半回転ひねりを加えた反射板パズルゲーム。一度反射すると板が消えてしまうところがなんともムズい！

PUZZLE IN BEE（パズルインビー）

若いスーパーMZがキリキリがんばっておるぞ FOR MZ-2000/2500系

BLACK ONION（ブラックオニオン）

タイトルからして何のパロディかいっぺんでわかっちゃう。だからもちろんRPG。地下迷宮に入っていき伝説の黒いタマネギを探し求め勇者であるキミはさまよっていくのであった……。

TONTAN＊（トンタン）

ナメトンとナメタンというナメクジコンビを動かして、コインを取っていくゲーム。ナメクジを主人公にするなんて、ナメトンのか、っつって。

＊MZ-2500専用です

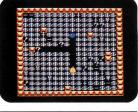
BLOCK HIT（ブロックヒット）

どんどん出てくるブロックをどんどん落としていくペンペンゲーム。

ペンゴみたいでしょ

とうとうコーナーを作ってしまった FOR ファミリーベーシック系

とーめー人間PART2（パートツー）

私はとーめー人間である。いろんなアイテムでコロコロ変わりながら、お宝を取っていく庶民派だ。

FOR M5系
ゲーム・プログラムなら私がいちばんです

⬇SHOTTER(ショッター)
やはりM5ですね。ちょっと画面が細かいので見づらいけれど、さすがM5のアクションゲーム。

FOR PASOPIA7
88の影に隠れたもうひとつの名機

これもタオさんパズルです

⬇うそこばん7
『うそこばん』のPASOPIA7版。このゲームもどういうわけか移植が多い。原作者によるパート2もMSXにあるよ。

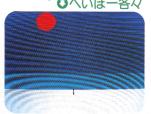
⬇FUU(フー)
PASOPIA7はタオさんのパズルの指定席。今回のパズルもなかなかです。

FOR PC-6001/6601系
どうしたロクロク がんばれロクロク

⬇へいほー各々
浜辺。波の音。そして……。世界が破滅するとき。タイトルの由来はよくわかりません。

⬇スケバン刑事II Special(アカツー スペシャル)
ヨーヨーから桜田門のマークがドッと出る。ただそれだけかといわれれば、そうです、と答えるしかない。

⬇SKELETON(スケルトン)
P6のなかにこんなキャラクタがあった、というのは昔から一部では有名だけれどキミ知ってた?

んー、ドクロが不気味

FOR PB-100系
ポケットから飛び出すなんでもボックス

⬇ふぁいと! べあ〜
働き者の熊さんがお坊さんにハチミツをあげる心温まるアドベンチャーゲーム。コマンド選択方式採用。

⬇Moob for PB(ムーブ フォーピービー)
PASOPIA7のタオさんパズルの移植版。手数以内に数字を順に並べかえていく。手数を越えると有名なメッセージが現れるんだそうです。ホホホ。

⬇Digital Runner(デジタル ランナー)
01001100……と走っていくデジタルランナー。みんなで遊ぶとだんだんコリコリに燃え上がるのだ。キミは世界記録を達成できるか。

ハッホッ

⬇BALL PANIC!(ボール パニック)
あっちこっちにあなのあいた橋をボールが危なっかしく渡っていく微妙なタイミングのゲーム。

FOR PB-500/FX-750P系
本誌、初登場! どうだ、まいったか

⬇バトルROOM(ルーム)
本誌初登場のPB-500用ゲーム。障害物を破壊しながら12の部屋を通りぬけていく、冒険ゲーム。キャラクタのせいか、かんたんそうに見えるけどほんとは難しい。

FOR PC-1350
液晶の可能性をここまで見せるポケコンスター

⬇バリバリバイク
グラフィックのきいたバイクゲーム。右に左にバイクを操作しながらバリバリバリ。隠れキャラまでついている!

FOR PC-1500系
往年の名ポケコン まだまだわしは引退せんぞ

⬇3-SORTS KICK(スリー ソーツ キック)
『SUPER PRO WRESTLING』に続くドラゴンスープレックスの格闘技シリーズ第2弾。この動きにキミは勝てるか?

プログラムポシェットNO.11 もくじ 機種別プログラム一覧

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒(60円切手貼付)を同封して、〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店プログラムポシェット編集部まで。なお、電話によるお問い合わせは月曜日から金曜日（祝祭日を除く）の午後4時から6時までのあいだに (03)432-4471（編集部直通）までお願いします。

※1 PC-8801mkII SR／TR／FR／MRなど、N88V2モードのある機種。起動する際には各記事の『注意』に従ってください。

※2 本誌のX1用プログラムはHu-BASIC・CZ-8CB01、またはCZ-8FB01(V1.0)を基本にしています。これ以外のBASICを使用する際は各記事の『注意』に従ってください。また、すべてG-RAMが必要です。

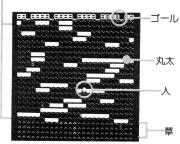
※3 FM77AVではF-BASIC V3.0で入力・実行してください。

※4 MZ-1500用のHu-BASIC（QD版）を使用すればMZ-700用プログラムの大半が可動。また、MZ-700用のHu-BASIC（テープ版）を1500に読みこませれば、700用プログラムのすべてが動きます。くわしくは本文の対応機種欄を参照してください。

※5 PB-100／100F／110（増設RAMが必要なプログラムもあります）PB-200／300／400／410、FX-700P／710P／720P／780P／802P／820P

1画面プログラムコーナー

かわわたり

FOR PC-8001/8801シリーズ N-BASIC

●このテのゲームを知っている人はもしかしたら田舎の人か年上の人だと思う。

●いわゆる、〝かわわたり〟です。画面下の赤い♧がキミ。テンキーの[5][2][1][3]で前後左右に動けます。川を渡り、丸太に乗り、画面上部のクボミにたどりつくのが目的です。すべてのクボミにたどりついたらクリアです。しかし、川に落ちたり、画面上の壁にぶつかったりするとゲームオーバー。リプレイはリターンキー。　(し)

BY 太田裕之

今日は、太田裕之です。突然ですが、ポシェットにはP8シリーズの1画面プログラムはその号で2本以上掲載されないのですか？　いつも、MSXは5、6本。ひいきするのはいいですけれど、P8のも載せてください。(No.9はヒサンだった)。それから、全国のP8シリーズユーザーの方々に！

『みんなー、がんばれえ！ ぼくのゲームなんかじゃものたりないでしょう。テクニックより、アイデア、アイデアで勝負だよ～ん』

全国のP8ユーザー、がんばれえ！

川を渡って向こうへ行けばそこに何かがある！

■**変数リスト**

A……USR関数用
X，Y……人の座標
Q，W……人消去用座標
I……ループ用
Z……人の進むところのキャラコード
S……スコア
V……40×25のときのVRAM先頭番地
U……マシン語データの先頭番地
K$……まるたのキャラクタ
I$……キー入力用

■**プログラムの説明**

0～2　初期設定、画面作成、マシン語データ入力
3　キー入力、自分の移動、まるた表示、マシン語データ
4　キャラクタ判定、人表示
5　クリア判定、マシン語データ
6　ゲーム・オーバー処理

■**マシン語の説明**

D000～D030　スクロール

■**チェックポイント**

これは「川わたり」のゲームですが、すこしリストを変更すると「道路横断」のゲームになります。以下に変更点をあげると、

1行目　COLOR1，32の1を5にかえる。LINE(O，1)-(24，20)，"～"，BFをとる

3行目　COLOR1を5にかえ、IFY<21……YMOD2)＊2をとる。

4行目　COLOR1-(Y>20)＊3をCOLOR4-(Y<21)にかえる。

6行目　IFP=133OR…の133を32にかえる。

K$（クルマのキャラ）をかえてもいいと思います。くるまのキャラの数と3行目のLOCATE21，…の21をたすと24になるようにして下さい。(作者)

■**FR、MRユーザーへ**

FR、MRのシステムディスクには、N-DISK BASICを作るプログラムが入っていないため、N-BASICのプログラムを実行するにはNEW ON 1として、ROM BASICを立ち上げなければいけません。この場合プログラムをSAVEするときにはカセットにするわけですが、MRにはカセットインターフェースがないためオプションのカセットインターフェースを付けるか、N-DISK BASICを手に入れないかぎりプログラムをSAVEすることはできません。

```
0 DATA 11,7A,F3,21,7C,F3,6,A,C5,1,30,,ED,B0,1,C0,,9,EB,9,EB,C1,10,F0,11:CLEAR300
,&HCFFF:CONSOLE,,0,1:WIDTH40,25:DEFINTA-Z:V=&HF302:U=&HD000:DEFUSR=U:FORI=UTOU+4
8:READA$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXTI
1 COLOR1,32:PRINTCHR$(12):BEEP:LINE(0,21)-(24,24),"^",4,BF:LINE(0,1)-(24,20),"~"
,BF:FORI=0TO4:LOCATE I*5,0:COLOR6:PRINT"日日_日日":NEXT:DATA 22,F4,21,20,F4,6,A
2 X=12:Y=23:Q=X:W=Y:Z=94:K$="■■■■"'133
3 I$=INKEY$:LOCATEQ,W:PRINTCHR$(Z):COLOR1:LOCATE1,INT(RND(1)*10+1)*2:PRINTK$:LOC
ATE21,INT(RND(1)*10)*2+1:PRINTK$:X=X+(I$="1")-(I$="3")+(X>22)-(X<2):IF Y<21 AND
I$<>"5" AND I$<>"2" THENX=X+1-(YMOD2)*2:DATA C5,1,30,,ED,B8,1,20,1,9,EB,9
4 Y=Y+(I$="5")-(I$="2" AND Y<23):A=USR(0):P=PEEK(V+X*2+Y*120):LOCATEX,Y:COLOR2:P
RINT"♣":Q=X:W=Y:Z=P:COLOR 1-(Y>20)*3
5 IF P=128ANDY=0THENBEEP1:S=S+1:BEEP0:IFSMOD5=0THEN1ELSE2:DATA EB,C1,10,F0,C9
6 IF P=133ORP=94THEN3ELSEBEEP:COLOR2:LOCATE9,7:PRINTS"Pts.":WAIT1,128,255:RUN
```

注意　このプログラムはマシン語を使用しています。RUNする前にSAVEしておきましょう。

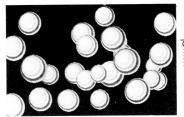
すぐに打ちこめいつも楽しい

1画面にすっきりおさまる短いプログラム。だから、すぐに打ちこめる。なのに、こんなに楽しい。短いリストにアイデアをいっぱいにこめて、実り豊かな秋、ポシェット自慢の1画面プログラムコーナーのはじまりです。

DNAモドキ

FOR PC-8801mkIISRシリーズ N88-BASIC(V2)

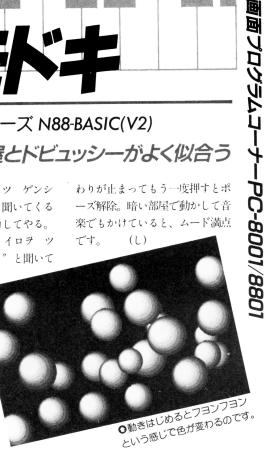
暗い部屋とドビュッシーがよく似合う

✪こんなふうなゲンシを書いておいて……。

BY たばらん

ぼーと見ていると時間のムダです!

何を隠そう今回が初投稿なのでした。このプログラムははっきりいって何の役にもたちません。しかしぼーと見ているとひまつぶし（というか時間のムダ）になります。200行のCMD PAL(I MOD8)のIを8−Iにすると電子顕微境みたいになります。

●RUNすると〝イクツ　ゲンシヲ　カキマスカ？〟と聞いてくるので、適当な数を入力してやる。次に、〝バック　ニモ　イロヲ　ツケマスカ（YorN）？〟と聞いてくるのでこれまた適当に答えてやる。そしてしばしのあいだ待つ。ビープ音が鳴ったら準備OK。そこで何かキーを押す。……わー、色が変わってすごくきれい。[Y]を押すと色変わりが止まってもう一度押すとポーズ解除。暗い部屋で動かして音楽でもかけていると、ムード満点です。　（し）

✪動きはじめるとフヨンフヨンという感じで色が変わるのです。

■変数リスト

X, Y……原子を描く位置
R……原子の半径

■プログラムの説明

100〜120　初期設定
130〜170　原子の表示
180〜210　原子のパレット
220　キー入力の判定

■チェックポイント

140行目のR＝(RND＊20)＋30の30を適当な値に変えてやると原子の大きさが変わります。楽しみ方としては10ぐらいの大きさにしてくたさんの原子を書かすか、100ぐらいの大きさにして少なめの数で書かすといいよーです。

それと画面左上にボールを書いているとき、たまにIllegal function callがでるときがありますが、それは乱数のせいなのでその時は気にせずもう一度RUNして下さい。(直すこともできるけど、長くなってしまいそうなのでやめました。)（しげくん）

```
100 CLS 3:NEW CMD:CMD PAL:INPUT "ｲｸﾂ ｹﾞﾝｼｦ ｶｷﾏｽｶ ";SELL
110 INPUT "ﾊﾞｯｸ ﾆﾓ ｲﾛｦ ﾂｹﾏｽｶ (Y or N) ";B$:IF B$="Y" THEN PAINT(0,0),1,1
120 CLS:CMD PLAY "L4Q8T120":CONSOLE 0,24,0,79
130 FOR I=1 TO SELL:LOCATE 1,1:PRINT SELL-I;:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
140 X=(RND*600)+20:Y=(RND*160)+20:R=(RND*20)+30:R2=R
150 LINE(X-R/2,Y-R/3)-(X+R/2,Y+R/3),0,BF:CIRCLE(X,Y),R,7:PAINT(X,Y),7,7
160 FOR C=1 TO 7:CIRCLE(X,Y),R,C:PAINT(X,Y),C,C
170 R=R-R2/10 :X=X-R2/20 :Y=Y-R2/40:NEXT C,I:BEEP:BEEP:GOSUB 220:CLS
180 FOR I=0 TO 512:IF (I MOD 8)=0 THEN 210
190 IF INKEY$<>"" THEN GOSUB 220
200 CMD PAL (I MOD 8),I:IF (I MOD 8)=7 THEN CMD PLAY "R5"
210 CMD PLAY "R64":NEXT:END
220 IF INKEY$="" THEN 220 ELSE RETURN
```

注意　このプログラムはV2モードの512色のパレットを使っているのでアナログRGBでなければ意味がありません。

ボール　アンド　ヤンペイ

Ball & Yanpei

FOR MSX(8K)/MSX2

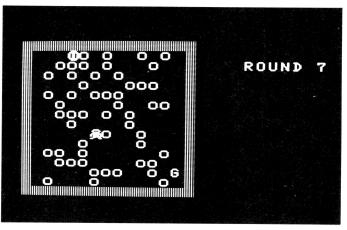
BY やんぺいの友達　2度目の採用ありがとう。それもこれもやんぺいくんと田あたまくんのおかげです。田あたまくんとやんぺいくんは写真にのっていません。田あたまくんは別の組、やんぺいくんは別の班です。ぼくの顔は？です。田頭、宮式、そしてちゃんぺい、ぞんぺい、やんぺい、りゅうじんげん、川崎、酒見、ローマン、見てるかー。(見てるわけない)

それもこれも田あたまくんとやんぺいのおかげ

道がふさがっていて玉は進めません。

なんで脇役なのに主役を殺すのだ(エイキチ)

ROUND 7

そゆわけで、脇役のやんぺいくんが障害物を取り除いていくわけです。

●ちょっと変わった倉庫番ふうパズルゲームです。

やんぺいと水色ボールは、カーソルキーでいっしょに動きます。でも、どちらかというと主人公はボールのほうです。ボールは障害物(◯)にあたると死んでしまいます。

そこで、脇役のやんぺいの登場です。やんぺいなら障害物を押すことができます。

というわけで、やんぺいで、障害物を押しのけ､うまくボールをゴール(G)まで、誘導すればOK。

ボールが障害物、またはやんぺいにあたるとゲームオーバー。どうしても進めなくなったらスペースキーでギブアップ。リプレイは小文字のsキーです。(よっちゃんの代理のエイキチ)

■変数リスト

S……面数
T……キー入力
X､Y……やんぺいの座標
C､D……やんぺいの座標増分

■プログラムの説明

1　初期設定
2～3　画面設定
4　キー入力処理
5　衝突処理
6　ギブアップ・やんぺい、ボール表示
7　リプレイ
8　障害物の移動処理

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:D
EFINTA-Z:VPOKE8214,102:S=0:SPRITE$(0)="<
B<~スス6テ":SPRITE$(1)="<~ロロロロ~<":A$="ア"
2 IFS=13THEN7ELSEPUTSPRITE0,(0,208):S=S+
1:CLS:LOCATE0,5:PRINTSTRING$(15,A$)
3 FORI=6TO19:LOCATE0,I:PRINTA$SPC(13)A$:
NEXT:PRINTSTRING$(15,A$):FORJ=0TOS*10:LO
CATERND(1)*11+2,RND(1)*14+6:PRINT"o":NEX
TJ:X=1:Y=16:A=1:B=6:' BALL & YANPEI
4 LOCATE19,7:PRINT"ROUND"S:T=STICK(0):C=
(T=7)-(T=3):D=(T=1)-(T=5):X=X+C:Y=Y+D:B=
B+D:A=A+C:V=VPEEK(6144+A+B*32):IFV=177OR
V=132THENB=B-D:A=A-CELSEIFV=71THEN2
5 E=VPEEK(6144+X+Y*32):IFE=177THENX=X-C:
Y=Y-DELSEIFE=132THENGOSUB8:LOCATEX,Y:PRI
NT" ":LOCATEF,G:PRINT"o":BEEP
6 LOCATE13,18:PRINT"G":IFX=AANDY=BORSTRI
G(0)THEN7ELSEPUTSPRITE1,(A*8,B*8-1),7,1:
PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0:GOTO4
7 VPOKE8214,68:IFINKEY$="s"THENRUNELSE7
8 F=X+C:G=Y+D:IFVPEEK(6144+F+G*32)=32THE
NRETURNELSEF=X:G=Y:X=X-C:Y=Y-D:RETURN
```

〈ゆみちゃんトマト〉まつたけやいくきんきくいやけたつま（松茸や、行く近畿食い、焼けた妻）(兵庫県・藤原唯人）☆「おお！松茸よ！私は旅行しようとしていた近畿地方を食ってしまった。一緒にいた妻は焼けてしまった。いったいどうすればよいのだろう。」季語は松茸、秋です。――という解説つきでした。ちょっぴりこじつけっぽいけど、俳句にはなってるからニッコリ｡1.5カラグラム☆

CUE-BLAIN（キュー・ブレイン）

FOR MSX(8K)/MSX2

はっほっとタイミングを取ってボールよけ

パターンがわからないうちは止まって読もう！

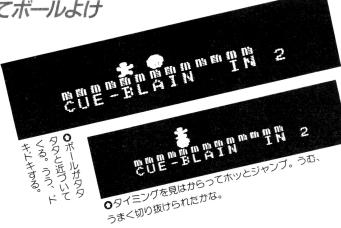
敵にパターンがあるというとふつう「地面のココではねる……」という感じですが、このゲームは、主人公の2歩前ではねる……といったものになってます。パターンがわからないうちは止まっておいてパターンを読むといいでしょう。

BY TPM.CO

○ボールがタタタと近づいてくる。うう、ドキドキする。

○タイミングを見はからってホッとジャンプ。うむ、うまく切り抜けられたかな。

○うまくよけるとハートが点灯。だんだん増えていきます。

○3回連続成功で面クリア。

■変数リスト
X, Y……人の位置
A, B……球の位置
V……人の移動量
C……面数
N……パターンカウンタ

■プログラムの説明
1 初期設定、画面表示
2 変数設定
3 人、球の移動量決定
4 移動量加算、パターン終了判断
5 キャラ表示、衝突判断
6 パターンデータ

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR8,1,1:Z=3:SPRITE$(0)="く~°んろはj4":SPRI
TE$(1)="88あ°88>つ":DEFFNR(N)=VAL(MID$(A$,
N,1)):FORM=0TO9:READA$:CLS:LOCATE10,10:P
RINT"mmmmmmmmmmmmm":LOCATE10,11:PRINT"CU
E-BLAIN  IN"M+1:DATA 0959,190949,080949
2 N=1:L=10:X=14:Y=9:A=23:B=Y:W=15:C=0
3 K=STICK(0):V=-(K=7)*(X>L)+(K=3)*(X<22)
:D=FNR(N):B=FNR(N+1):J=ABS(X+D-A):IFJ>0T
HENC=SGN(J*(X+D-A)):B=9 ELSE N=N+2:IF(B=
9)*F*(D=0)THEN F=0:GOTO3:DATA3828180949
4 BEEP:A=A+C:X=X+V:Y=9-(Y=9)*(K=1):V=0:C
=0:IFN>LEN(A$)THENN=1:W=W+1:LOCATEW,15:P
RINT"♥":PLAY"L6406CDEF":IFW=18THEN:LOCAT
E16,7:PRINT"GOOD":PLAY"O5L8GFEDCDC4","L8
O4CGCGCGC4":FORI=0TO6000:NEXT:NEXT:PLAY"
L8O5S9M3000CRCCRCC","O7C1":END
5 F=1:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),15:PUTSPRITE0
,(A*8,B*8),M+2:FORI=0TO900:NEXT:IF(X<>A)
+(Y<>B)THEN3ELSE Z=Z-1:IF Z=0 THEN PLAY"
O5L4GR4GR4C1","O4L4ER4ER4G1":END
6 PLAY"L1O2CRCC":GOTO 2:DATA 38392829181
9080949,090909090909,1909190939,08090808
0939,180918080939,0919091909190908
```

●右からボールがやってくる。これを3回続けてよければ面クリア。という単純なルールなんだけども、おっとこいつはTPM. COだ。あの『SPHERE』の原作者だ。単純なルールのなかに奥深い楽しみをクリエイトするのがうまい。ボールはなかなか曲者でときどきジャンプしたり止まったりする。面ごとにパターンが違うので、相手のパターンを次から次へと読んで覚えていかなければならないのだ。

自分の動きはカーソルキーの左右。ジャンプはカーソルキーの上方向。面クリアするごとに、だんだん難しくなってきて、ボールの追いかけもきつくなり、パターンも複雑になってくる。うーん、おもしろい。（よ）

〈CUE-BLAIN〉　私は、このゲームをしているよっちゃんを見て、必勝法を見つけた。まず、1面。玉が来たら「ホイ」と言ってカーソルを押す。2面は、「1、2、3、4、ホイ」。3面は、「ホッホッ」。4面が、「アラヨ」。5面が、「1、2、3、2、2、3、3、2、3、アラヨ」。6面が、「アラヨ」の連発。7面が、「タン、アラヨ」の連続。以下、8面以降は各自で考えるように。すなわち、リズム感とかけ声の連続がポイントです。さあ！　みんな大声を出してゲームをしよう。でも、夜は近所迷惑にならないようにネ。(MoMo)

ボット
BOT

FOR MSX(8K)/MSX2

●FM-7でおなじみのTPM. CO、前ページに続き、また登場。追っかけてくる緑の目玉につかまらないように主人公のボットくんを操作して赤ランプを取っていく。ところが、ピピピと鳴るとボットくんは赤ランプそっくりの毒ランプを自ら出してしまう。こいつに触れるとアウト。ただし、毒ランプに目玉をぶつけると退治することができるわけだな。まぎらわしさに苦しみつつ赤ランプ全部とれば面クリアです。（よ）

赤ランプか毒ランプかそれが問題だ！

BY
TPM.CO
はじめてなので
川本氏を参考に。
川本健二氏の作品を参考にしました。ところで毒ランプで敵をやっつけると10点。でもあなたはすぐもよおすのでうまくいきません。

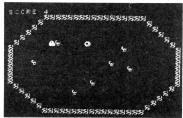
ボット
目玉

●ツツツッと追いかけてくる目玉からススッと逃げてランプを取る。

■変数リスト
X, Y……ボット君の位置
A, B……目玉の位置
P……集めたランプの数
S……スコア
T……毒ランプ出現カウンタ

■プログラムの説明
1　キャラクタの設定
2　画面を描く
3　毒ランプ表示
4　ボット君、目玉の移動。目玉が死んだか？
5　ランプを取ったか？
6　警告音発生
7　ボット君が死んだか？
8　スペースキー入力待ち

■参考
プログラムポシェットNo.8『フルーツキャッチ』

●おお、ボットくんのうしろに毒ランプが出現。全然、赤ランプと見分けがつかない。場所をよく覚えておくしかないのよね。

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR8,1,1:A$="`タツレ~4"+CHR$(18)+"く":FORI=
1TO24:VPOKE311+I,ASC(MID$(A$+"vメ二rくf二し"+
A$,I,2)):NEXT:SPRITE$(0)="8LLれんろユj":SPRI
TE$(1)="く~ヌナヌんj4":L=10:DEFFNR(E,F)=VPEEK
(6144+E+F*32):M$="V12L64O7CDE"
2 G=10:C=8:P=0:CLS:FORJ=1TO20:C=C-SGN(G¥
4):G=G-1:LOCATEC,J:PRINT"("STRING$(15,-(
J=1ORJ=20)*40):LOCATE30-C,J:PRINT"(":NEX
T:FORI=1TOL:E=RND(1)*21+5:F=RND(1)*12+5:
I=I+(FNR(E,F)=39):LOCATEE,F:PRINT"'":NEX
T:X=15:Y=15:A=X:B=8:T=0
3 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(32-(T=40)*9)
4 K=STICK(0):X=X+(K=7)-(K=3):Y=Y+(K=1)-(
K=5):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),11:R=(RND(1)>.
7):A=A-SGN(X-A)*R:B=B-SGN(Y-B)*R:PUTSPRI
TE1,(A*8,B*8),2:IF FNR(A,B)=41 THEN A=15
:B=2:PLAY"L64O1CD":S=S+10
5 IF FNR(X,Y)=39 THEN P=P+1:PLAYM$:S=S+1
:PRINTCHR$(11)" SCORE"S:IFP=LTHEN2
6 T=-T*(T<40):IF T>32 THEN BEEP
7 T=T+1:IF(FNR(X,Y)<40)*((X<>A)+(Y<>B))*
(P<L+1) THEN 3
8 IF STRIG(0) THEN RUN ELSE 8
```

〈うるさいやつ〉1. 口達者な女　2. 試験勉強中にさわぐガキ　3. 「これ何？これ何？」と言いまわるやつ（兵庫県・少女ゆきさんの好きな少年B）☆どうして？どうしてガキがうるさくていけないんですか？子供は平和のシンボルだ！1カラグラム（エイキチ）
〈ゆみちゃんトマト〉OHOHOHOHO（おほほほほ）（福島県・深谷崇）☆スポポポポーン！モッコリ、スッキリ、ジュドドドドドーン。ピンクのビキニはきらいです。えー結局のところ、内容のないあなたには、0.5カラグラムです。（エイキチ）

P-YON(ピーヨン)氏の冒険

FOR MSX(8K)/MSX2

答えは『⑥しめきりに遅れた』

さて問題。ポシェットNo10にはどうしてBeta.Kのプログラムが載ってなかったのでしょう。①単なるボツ/②複雑なボツ/③怒ってプログラムを送らなかった/④ヒマがなかった/⑤寝てた。

BY K.Beta²

○これは2面目。ここからパズルになってくるわけです。

○テンテンテンと進んでいって、最後にゼニの門(つまり円)にたどりつくのだ。

■変数リスト
A$(n)……n面データ
X(n),Y(n)……n面のP-YON氏の座標
A(n)……n面出口アドレス
X,Y……P-YON氏の座標
V,W,N,M,A……移動用
S……キー入力

■プログラムの説明
1　初期設定
2　画面設定
3　判定
4　移動
5　データ

■チェックポイント
とけなくなったら[CTRL]+[STOP]、再ゲームはRUN⏎、同じ面からしたいときはGOTO2⏎、面クリアしたら「?」の横にカーソルを合わせて⏎、6面クリアすると「O.K」が出ます。うーん1画面なので苦しいなあ。

```
1 SCREEN1:WIDTH10:COLOR1,2,3:VPOKE8193,1
99:VPOKE8208,135:VPOKE8207,175:FORI=1TO2
4:VPOKE1007+I,VAL("&H"+MID$(" FBFBFB00DF
DFDF",I+I,2)):NEXT:FORI=0TO5:READA$(I),X
(I),Y(I),A(I):NEXT:SPRITE$(0)="0x0xI0HO
2 CLS:PRINTSPC(40)STRING$(100,126)SPC(22
)"STAGE"R+1:FORI=0TO7:B$=RIGHT$("0000000
"+BIN$(VAL("&h"+MID$(A$(R),I+I+1,2))),8)
:FORJ=1TO8:VPOKE6315+J+I*32,128-(MID$(B$
,J,1)="1")*5:NEXTJ,I:X=X(R):Y=Y(R):VPOKE
6144+A(R),9:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),4,0
3 S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):W=(S=1)-(S=5)
:M=V+W*32:N=(6144+X+Y*32+M):A=VPEEK(N):P
=N:IFA=9THENPUTSPRITE0,(X*8+V*8,W*8+Y*8)
,9,1:VPOKEN,128:INPUTA$:R=R+1:IFR<6THEN2
ELSE5ELSEIFA<133ORM=0THEN3:DATAFF81A5918
9A581F8,19,12,401,6C34951DC08BF059,12,5
4 SPRITE$(1)="0x0x0わ":FORI=1TO8:PUTSPRIT
E0,(X*8+V*I,Y*8+W*I+ABS(I-4)-4),,-(I<8):
IFVPEEK(N-M)=128THENVPOKEN,128:N=N-M:VPO
KEN,133:NEXTELSENEXT:X=X+V:Y=Y+W:GOTO3
5 DATA211,996E5AA5A55A6699,17,10,269,6CB
41E40EBA8E578,12,5,371,FF819DB5f51501D9,
18,12,364,3C4299BDB199423C,16,9,364
```

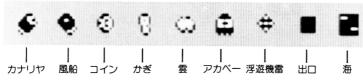
P-YON氏の大マタ玉またぎがカワイイ

●おなじみ『P-YON氏』シリーズ。今回は1画面のパズルゲームなのだがいつもながらちょっと変わっている。P-YON氏は、カーソルキーで移動。赤い玉はP-YON氏と入れ換わるとその方向へスッと流れていって、壁か別の赤い玉か出口の「円」にぶつかるまで止まらないのだ。ステージ1は赤い玉をたどっていけば何もしなくても出口にたどりつけるが、ステージ2からは「玉はP-YON氏と反対方向へ流れていくんだよ～ん」法則を利用して通り道を作らなければだめだ。面クリアしたら"?"の横にカーソルを持ってきて、リターンキーを押せば次の面に進めるよよよ～ん。　(よ～ん)

〈P-YON氏の冒険〉　さすが、K.Beta²の作品。バグ入りのパズルゲーム。なんせ、次の面へ行くのにちょっとたいへん。だって、すなおにキーをひっぱたくとエラーになってしまう。ところでゲーム内容ですが、全6面のパズルゲームで、「世の中、銭やねん」と思わせてくれる内容です。しかし、これだけバカにしてしまいましたが、パズルゲームとしてはおもしろいアイディアだと思います。6面しかないのがちょっとさびしいね。というわけで、一度は遊んでみてほしいパズルゲームでした。(MoMo)

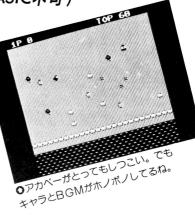
スーパー　　カナリアン
SUPER Kanalian

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

●アカベーがとってもしつこい。でもキャラとBGMがホノボノしてるね。

BY Y.A.S

送っても送ってもボツになる元・大常連

お久しぶり。Y・A・Sです。ご存じない？　はっはっはっ。現在常連の人、気を抜くと私のようになります。私の場合、落合さんなどのように送るのをやめたのではなく送っているのにボツになるという悲惨な原因で非常連化したのでした。(注・元グラム大臣)

●かわいいゲームでしょ。1画面のメルヘンゲームよ♡　私は赤いカナリア。[4]、[6]キーで左右に飛んで上下にぶつかるの。お空の風船を全部とるとカギが出て、それを取ると穴があいて、入るとクリアなの。アカベー、機雷、海はきらいよ。リプレイはスペースキーね。あ、空中のコインは高得点だわよ。(パ)

女ことばって疲れるのよ。キャピ。

■変数リスト

- X, Y, O, P……カナリヤの座標
- T, U……カナリヤの進行方向
- W, V……カナリヤの向き
- E, F, K, L……アカベーの座標
- Z, Q……アカベーの移動フラグ
- A, B……風船座標
- FNA, FNB……風船座標用定義関数
- S, H……スコア、ハイスコア
- R……その面の風船の数
- N……残っている風船の数
- M……BGM用
- G……キー入力
- C$……キャラクタ判定用
- A$……キャラクタデータ
- M$……BGMデータ
- B$(n)……カナリヤのキャラクタ

■プログラムの説明

- 1　初期設定
- 2　初期設定、スコア表示
- 3～4　初期設定、画面表示
- 5　BGM、キー入力、アカベー移動
- 6　カナリヤはみ出し処理
- 7　ハイスコア、BGM、カナリヤ表示、衝突判定・処理
- 8　カナリヤの衝突判定、ゲームオーバー処理
- 9～12　キャラクタデータ、PCG設定
- 13　BGMデータ

```
1 DEFINTA-Z:INIT:WIDTH40:PLAY320:DEFFNA=RND*23+8:DEFFNB=RND*12+5:GOSUB11
2 B$(0)="±":B$(2)="全":S=0:R=3:GOTO3:LABEL"S":PRINT"K↓↑1P";S;"↑↑TOP";H;:RETURN
3 N=R:M=1:X=8:Y=2:E=31:F=2:T=1:U=1:Z=1:CGEN1:LINE(7,2)-(32,19),"▒",BF:LINE(7,20)
-(32,23),"寺",BF:LINE(7,18)-(32,18),"月":FORI=1TO5:LOCATE FNA,FNB:PRINT"月";:NEXT:F
ORJ=1TO2:FORI=1TOR:LOCATE FNA,FNB:PRINTMID$("木時",J,1);:NEXTI,J:FORI=1TON
4 A=FNA:B=FNB:IFCHARACTER$(A,B)="▒"LOCATEA,B:PRINT"ホ";:NEXT:CLICKOFFELSE4
5 PLAY"O6"+MID$(M$,M,2)+"1":O=X:P=Y:V=W:G=STICK(0):T=T+(G=4)-(G=6):T=T-(T<-1)+(T
>1):X=X+T:Y=Y+U:Q=SGN(Z+1):Z=-Z:K=E:L=F:E=E+SGN(X-E)*Q:F=F+SGN(Y-F)*Q:D$=SCRN$(E
,F,1):IF INSTR("▒±全",D$)=0E=K:F=L ELSELOCATEK,L:PRINT"▒";:LOCATEE,F:PRINT"B";
6 W=SGN(T*2+W):X=X+(-(X<8)+(X>31))*25:C$=SCRN$(X,Y,1):IFC$<>"▒"ORY<3U=-U
7 H=-(S>H)*S+H*-SGN(H>=S):M=M+2+(M>29)*32:LOCATEO,P:PRINT"▒";:C$=SCRN$(X,Y,1):LO
CATEX,Y:PRINTB$(W+1);:CGEN0:GOSUB"S":CGEN1:IFC$="ホ"S=S+10:N=N-1:PLAY"O3C1C":IFN=
0LOCATEFNA,4:PRINT"火";:PLAY"O7C7"ELSEELSEIFC$="木"S=S+50:PLAY"O7D2"
8 IFINSTR("B時寺",C$)>0"B"ELSEIFC$="火"S=S+100:PLAY"O3C1+C":LOCATEFNA,2:PRINT"令";:G
OTO5ELSEIFC$="令"R=R+1:PLAY"O4C5EG+C9":GOTO3ELSE5:LABEL"B":PLAY"O3C3+CBAGFEDCRCR"
:CGEN:LOCATE17,10:PRINT" END ":KEY0,"":LABEL"C":PLAY"C2":IFINKEY$="""C"
9 CLS:DATA FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF,C7B3B10080C1E0FD0038
18763E1C0200C7B39160800C1E2FD,E3CD8D000183O7BF001C186E7C384000E3CD8906018347BF
10 GOTO2:DATAC783110181C0E1F300387C7C38120C00C783110181C2EDF3,C7A3014101A3C7FF00
187C3C7C180000C79B652D659BC7FF,C783838 3C7C3C3E70038283810181800C7BBABBBD7DBDBE7
11 FORI=0TO10:READA$:DEFCHR$(240+I)=HEXCHR$(A$):NEXT:DATA FFD3AD7E7EB6C9FF00002C
7E34000000FFD3AD7E7EB6C9FF,C7836D456D0101AB00387C547C7C5400C7836D456D0101AB
12 DATA EFC7AB11ABC7EFFF0010107C10100000EFD783558 3D7EFFF,FF8181818181 81FF0000000
000000000FF818181818181FF,FFFFFFFFFFFFFFFF0060000000006000000600000000060000
13 M$=" F F-F C F E F#F G G-G D G#F G#G":PLAY"V16":SOUND13,13:SOUND12,1:RETURN
```

注意

2行にある"K↓↑"と"↑↑"(コントロールキャラクタという)は、Hu-BASIC(CZ-8CB01 V1.0 or CZ-8FB01 V1.0)を起動した後、ダイレクトにPOKE&H01A2,&HB7を打ちこみます。これで(ESC)キーを押して任意のキーを押すことによって、コントロールキャラクタが表示されます。

"K↓↑"を表示するためには、(ESC)(K)(ESC)(↓)(ESC)(↑)と押せばいいわけです。

SIGNAL PUZZLE

（シグナル パズル）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

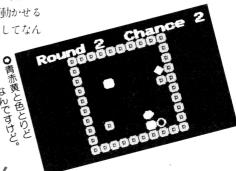
BY

Jugem Tim

1画面ゆえの不条理を作者が告白する

いやあ、こうやって書いていることがそのまま活字になってポシェットに載るなんて、感激！のひとことですね。２度目の投稿で採用されました。このパズルの１画面ゆえの不条理を告白しますと「ゴールと隣りあわせになったボールはゴールに入れようとしても入らない」「動きが不自然」「音楽がチャチ」などなど。ちなみにぼくの村には信号が２つしかありません。

●左上のカーソルをテンキーで動かし、ボールを転がして紫色の輪（ゴール）にぶつければ面クリア。青ブロックは２回まで動かせるのでこれをうまく配置してなんとか面クリアしてね。でもゴールの横のボールを押してもクリアできないよ。ギブアップはスペースキー、３回ギブアップで終わり。リプレイはリターンキーだ。（パ）

◐青赤黄と色とりどり……なんですけど。

シグナルみたいに色が変わるパズルゲーム

■変数リスト

X，Y……カーソルの座標
X(n)、Y(n)……カーソルの移動増分
C……残りチャンス(GIVE UP)数
M……音楽用カウンタ
R……ラウンド数
V，W……移動先の座標

■プログラムの説明

1	初期設定
2〜3	画面作成
4	メイン
5	ゲームオーバー
6〜7	ブロック移動
8	ボール移動
9	カーソル移動
10	ラウンドクリア
11〜16	PCG設定
17	PCG設定、初期設定、画面作成

■面データの作り方

データの形式は16進数×16文字が青いブロックの位置、つぎがボールのX、Y座標、そしてゴールのX、Y座標となっています。

青いブロックの位置は、ちょうどPCG定義の１色文と同じ、と考えればわかりやすいでしょう。ブロックのあるところを１、スペースを０として、横１列で１バイト(16進数２コ)、全体で８バイト、16進×16コとなるわけです。

ボールとゴールの座標は、左上スミがX＝12、Y＝4ですので、その値を目安に設定して下さい。ただし、キャラクタをCSIZE 命令で倍の大きさにしているので、座標は２ずつ増減しなければなりません。

ちなみに、左上スミ（12,4）は、カーソルの初期値なので、ブロックやボール、ゴールは置けません。

```
1 INIT:CSIZE3:WIDTH40:CGEN1:FORI=1TO4:READX(I),Y(I):NEXT:GOSUB11:DATA,2,-2,,2
2 C=2:LOCATE0,2:FORI=0TO9:PRINT#0"      ﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎﾎ":NEXT:READD$,E,F,G,H:DATA,,-2
3 M=1:X=12:Y=4:LOCATE4,0:PRINT#0"Round"R" Chance"C:FORI=1TO8:D=VAL("&H"+MID$(D$,
I*2-1,2)):FORJ=0TO7:LOCATEJ*2+12,I*2+2:PRINT#0MID$(" ±",2+((D AND2^(7-J))=0),1):
NEXT:NEXT:LOCATEE,F:PRINT#0"*":LOCATEG,H:PRINT#0"火":LOCATE12,4:PRINT#0"▒"
4 K=STICK(0)/2:V=X+X(K):W=Y+Y(K):P=V+X(K):Q=W+Y(K):C$=SCRN$(P,Q,1):ONINSTR("±金*
",SCRN$(V,W,1))GOSUB6,7,8,9:PLAYMID$(M$,M,1):M=M+1+16*(M=16):IFSTRIG(0)=0THEN4EL
SEC=C-1:IFC>-1THEN3:DATA0000000040020000,20,8,18,6,0000022040000004,22,16,24,18
5 LOCATE12,8:PRINT#0"Game End":WHILEINKEY$<>CHR$(13):WEND:RESTORE4:R=1:GOTO2
6 IFC$=" "THENLOCATEV,W:PRINT#0" ":LOCATEP,Q:PRINT#0"金":GOSUB9:RETURNELSERETURN
7 IFC$=" "THENLOCATEV,W:PRINT#0" ":LOCATEP,Q:PRINT#0"ﾎ":GOSUB9:RETURNELSERETURN
8 IFC$=" "THENLOCATEP,Q:PRINT#0"*":WHILEINSTR("火 ",C$):IFC$="火"THENRETURN10ELSEL
OCATEP-X(K),Q-Y(K):PRINT#0" ":LOCATEP,Q:PRINT#0"*":P=P+X(K):Q=Q+Y(K):C$=SCRN$(P,
Q,1):WEND:RETURNELSERETURN:DATA1001080882000000,14,16,16,10,007E004242007E00
9 LOCATEX,Y:PRINT#0" ":X=V:Y=W:LOCATEX,Y:PRINT#0"▒":RETURN:DATA18,10,20,12
10 LOCATEP,Q:PRINT#0"火":LOCATE14,20:PRINT#0"Clear!":IFR<7THENR=R+1:WHILEINKEY$<>
" ":WEND:GOTO2ELSE5:DATA0300400000000020,24,6,24,8,000C040808001000,14,6,20,8
11 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("0000000000000000 0010284428100000 10387CEE7C381000")
12 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("7CFEFEFEFEFE7C00 0000000000000000 0000382838000000")
13 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("0000382838000000 7CFEFEFEFEFE7C00 7CFEFEFEFEFE7C00")
14 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("0000382838000000 7CFEC6D6C6FE7C00 0000000000000000")
15 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("387CFEFEFE7C3800 3860C08000000000 387CFEFEFC700000")
16 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("3844828282443800 3844828282443800 0000000000000000")
17 FORI=32TO122:D$=LEFT$(CGPAT$(I),8):DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:NEXT:CLICKOFF:PLAY70:P
LAY"V1505R0":M$="DRDRDEFREREREDCR":R=1:RETURN:DATA0000110040000002,18,10,20,12
```

〈ゆみちゃんトマト常連者シリーズ〉KATEBAKURUKABETAK（勝てば来るかBata.K）よるのさかつくるかとかるくつかさのるよ(「夜の坂造るか」と軽くつかさ乗るよ)よだんぐんじままじんぐんだよ（余談郡嶋摩人軍だよ)(以上３本、兵庫県・ウーニーズ）☆う〜ん、そうだね！"ゆみちゃんトマト"というのは、じつは回文だったんだね。回文というのはね、上から読んでも下から読んでも一詩をなすものなんだよ！で、坂をいつ造ろうが大きなお世話だったんだね〜。２カラグラム。(傲慢なエイキチ)

コイン　ゲッター
COIN GETTERS

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

●まあそんなことはどうでもいいとして、トランポリンを[4][6]キーで左右に動かし落下してくるゲッターを受け止めジャンプさせ、コインを取っていくゲームです。真上に何度もジャンプしているとダイヤマークが出てきますが、これは天井にぶつかるという危険信号。すぐにスペースキーを押せば助かります。天井や左右の壁にあたったり、床に落ちたらゲームオーバー。リプレイはスペースキー。

⬆ピョーンと飛んだゲッター くん。右だ、右！

⬇やばい。◆が出た。天井にぶつかっちゃうぞ。

お金がほしいときはトランポリンで空に飛ぶ

BY 大森裕之

やっぱり、turboがいいと思います。みんな使ってね。

初投稿で載ってしまってとってもうれしい。このプログラムを作ったのはX1Dですが、つい最近X1turboⅡを買いました。やっぱし、turboⅡはいいですね。PC、FMのユーザーのみなさん、ぜひX1を使ってみてください。

■変数リスト

X, Y……ゲッターの座標
A……トランポリンの座標
H……トランポリンの移動量
K……ゲッターの垂直ジャンプ量
L, L1, J……水平ジャンプ量
SC……スコア
S……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
10	PCG定義、初期設定、画面作成
20	キー入力、移動できるか判定
30	トランポリン表示
40〜50	ゲッター移動
60	コインを表示する点になったか判定
70	壁にあたったか判定
80	トランポリンにあたったときの処理
90	コインを取ったか判定
100	ゲッター表示、天井にぶつかるか判定
110	ループ、PCGデータ
120	PCGデータ、コインの表示
130	PCGデータ、ゲームオーバー処理

```
10 INIT:CLS4:WIDTH 40:DEFINT A-Z:FOR I=64 TO 69:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NE
XT:CLS:CGEN1:A=27:X=30:Y=8:LINE(4,1)-(35,22),"E",B:LINE(4,21)-(35,21),"@":TEMPO5
50:A$="A":CLICKOFF:R$=CHR$(28,28,28):GOSUB 120
20 FOR I=1 TO 2:S=STICK(0):H=(S=4)-(S=6):IF A+H=0 OR A+H=33 H=0
30 A=A+H:LOCATE A,21:PRINT"@B"+R$+"C@":CGEN:LOCATE A+2,21:PRINT"——":CGEN1:NEXT
40 K=(K=>0)*-1+K:CGEN:LOCATE7,0:PRINT"SCORE:";SC:CGEN1:LOCATE X,Y:PRINT"@"
50 IF SC MOD 200=100 GOSUB 120:SC=SC+10
60 IF L<>0 THEN L1=SGN(L):L=L-L1:X=X+L1:Y=SIN(PAI(L)/J)*L1*-1*J+20:K=0 ELSE K=K-
STRIG(0)*2:Y=Y+SGN(K)
70 IF Y=1 OR X=4 OR X=35 OR Y=22 THEN FOR I=7 TO 0 STEP-1:LOCATE X,Y:COLOR I:PRI
NT"A":PLAY"O7BG":NEXT:PLAY"O5GFEDC":CGEN:COLOR7:GOSUB 130:RUN
80 IF Y=20 OR Y=21 IF X=A+3 K=-22+RND*8:A$="A" ELSE IF X=A+2 OR X=A+1 L=(-13-RND
*5)/(A-X+3):J=L*-1:A$="C"ELSE IF X=A+4 OR X=A+5 L=(13+RND*5)/(X-A-3):J=L:A$="B"
90 C$=CHARACTER$(X,Y):IF C$="D" A$="A":L=0:K=0:SC=SC+10:PLAY"O7CFD"
100 LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCATE 5,0:IF Y+K<=1 THEN CGEN:COLOR RND*6+1:PRINT"◆":CO
LOR7:CGEN1 ELSE PRINT"@"
110 K=K+SGN(K)*-1:GOTO 20:DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000
120 DATA 0081997E183C422418BD997E183C422418BD997E183C4224,00001C1F181C22421C1E1C
1F181C22421C1E1C1F181C2242,000038F818384442387838F818384442387838F818384442:FOR
I=10 TO 29:LOCATE I,RND*10+4:PRINT"D":NEXT:RETURN
130 DATA 000C000606060000003C7E7E7E7E3C003C7EFFFFFFFF7E3C,08083CE4273C1010000018
3C3C180000080824C003241010:LOCATE13,10:PRINT"HIT SPACE KEY !":IF STRIG(0) THEN R
ETURN ELSE 130
```

〈COIN GETTERS〉 科学の世界だね。不思議。これをプレイするパンプの姿が未来少年（青年？中年？）に見えちゃう。なんか、この、浮かんでる位置にさ、存在感があって、うーん、科学的。微粒子ね。これもまた、ありきたりのゲームなんだ。でもとても気に入りました。こんな雰囲気のやつ、今後、期待したいなっ。（私は少女ゆき）

DOT RACE（ドット レース）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC

BARI BARI

それにしても近頃のゲームほんとに難しそう。

まさか、はじめて送ったのがいきなり採用されるなんて思ってもみませんでした。それにしても近頃のゲームはおもしろくないよ。よーし、今度はRPGでも作るか。浦郷、茅原テメーラちゃんとプログラム作れよ！　さて、最後にX1バンザーイ！

BY 松永幸司

✪ピッピッピッ、ポ〜ン。おーと、パンプ選手、スタートで出遅れたあ〜。

✪スピードをグッと下げたがキキキー……ドッカ〜ン。

⑧がアクセル、②がブレーキ、④⑥キーで左右に操作します。

ノミのようなレーシング。見おとさないで！

●そのむかしテクノポリスにのったMZ-1500用の移植版。でも、ただの移植じゃない。原作はだ円のコースだったけど、こっちは本格コースだもんね。

またGRAPHキーを押しながら④⑥キー押すとブレーキをかけながら曲がることができます。クラッシュしたらアウト。リプレイはスペースキー。(パ)

■変数リスト

HN$……ハイスコアの名前
NA$……チャレンジャー名前
BT,TI……ベストタイム、タイム
SP……スピード
KA……角度
PO……衝突色判定用
SI,A$……キー入力用
R1,R2,P,F,S,E,XX,YY……サークル用
A,B,C,D……ライン用

■プログラムの説明

10	初期設定
20〜30	画面作成、名前入力、スタート
40〜60	キー入力・処理
70	座標計算、衝突判定、ゴールの判定
80〜90	衝突処理
100	TOPのときの処理
110	リプレイ処理
120〜140	グラフィックデータ

■チェックポイント

実は最初、コースの外の緑色をペイントするよーになっていたんです。NEWやturbo BASICならいいんだけれども、いわゆるフツーのBASICだとペイントが遅くて、ゲームオーバーのたびにイライライライラ……。そこで発想の転換！　初めから画面を緑にしておいて、コースの中を黒（本当は青）でペイントするよーに直してしまいました。これで倍ぐらいは速くなったかな。

ところで、20、30、70行で：（コロン）が省略されています。こーしないと1画面に入らなかったそーです。X1の寛容（いーかげん？）なBASICに、作者も感謝しています。ホエ。（パンプ）

■参考文献

テクノポリス86年4月号、MZ-1500『RUN CRUSH』

```
10 INIT:WIDTH40:BT=350:HN$="TECHNOPOLICE":CLICKOFF:COLOR7,4:CONSOLE:X=170:Y=174
20 PALET 1,0:RESTORE120:TI=0:SP=0:FORI=1TO4READXX,YY,R1,P,F,S,E,R2:CIRCLE(XX,YY)
,R1,P,F,S,E:CIRCLE(XX,YY),R2,P,F,S,E:NEXT:FORI=1TO18READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)N
EXT:PAINT(120,100),1,7:FORI=2TO6STEP4READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,I,BF
30 NEXT:INPUT"Your Name";NA$:CLS:LOCATE11,0PRINT"***  DOT RACE  ***":LOCATE3,1PR
INT"BESTTIME";BT;"＊ DRIVER ";HN$:LOCATE8,2PRINT"CHALLENGER ";NA$:FORI=1TO3:BEEP:
PAUSE10NEXT:SOUND0,126:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,15:PAUSE10:SOUND8,0KA=RAD(270)
40 SI=STICK(0):IF SI=4THEN KA=KA+.15:GOTO 70 ELSE IF SI=6THEN KA=KA-.15:GOTO 70
50             IF SI=8THEN SP=SP+.7 :GOTO 70 ELSE IF SI=2THEN SP=SP-.6 :GOTO 70
60 A$=INKEY$(0)IFA$="ト"THENKA=KA+.15:SP=SP-.4ELSEIFA$="イ"THENKA=KA-.15:SP=SP-.4
70 IFSP<0THENSP=0:GOTO40:ELSEX=SP*SIN(KA)+X:Y=SP*COS(KA)+Y:P=POINT(X,Y):IFP=0ORP
=2THEN80ELSEIFP=6THEN100ELSETI=TI+1:PSET(X,Y,7)LOCATE12,19PRINT"TIME";TI:GOTO40
80 SOUND6,62:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND13,0:SOUND12,40:SOUND11,1:CIRCLE (X,Y),5,2
90 PAINT(X,Y),2:GOTO110 ' 〒 857  Nagasaki ken Sasebo shi Kojima chou  440-3
100 IFTI<BTTHENBT=TI:HN$=NA$:PLAY"O6C2R0C1R0C1R0C1R0D2C2D2C2C1C1C1B2"
110 LOCATE 19,12:PRINT"REPLAY TO SPACE KEY !":IF STRIG(0) THEN CLS4:X=170:Y=174:
GOTO20ELSEGOTO110 ' Programming  Kouzi.Matsunaga  By A.M.C.  M.U  K.K   1986.5
120 DATA83,132,2,7,1,110,290,20,186,56,7,7,1,-45,125,25,266,156,8,7,1,-80,99,28
130 DATA82,132,33,7,1,115,255,54,67,184,271,184,74,165,266,165,264,148,230,158,2
30,158,175,156,175,156,140,132,140,132,90,151,261,129,228,142,228,142,181,138,18
1,138,140,113,140,113,84,134 '    *********  D O T  R A C E  Ver.2.0  ********
140 DATA 82,130,100,124,100,124,130,100,130,100,204,75,171,37,57,83,181,51,66,10
2,76,113,100,106,100,106,130,82,130,82,190,62,174,166,180,183,181,166,187,183
```

<DOT RACE>　これは性格が出てしまうみたいですね。おもしろい。例えば、少女ゆきの場合、1回目、⑧を押しっぱなしで突撃してしまい、2回目、④をちょっと押しただけで下に衝突、3回目、慎重に②を押したりして正しく進んでいたら、後でパンプとうんずまりが「こりゃ時間かかるわ」とボソボソ言っているのが聞こえる。うにに……。だってさっき食べたシーフードスペシャルピザのスモールが750円して、200円程度の味しかしなかったんだもんモン。ニコラスよりAMUの方がbetterね。（少女ゆき）

PUL PUS (パルパス)

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 on PF-X

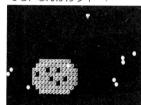
キャラに質感のある高級スクロールゲーム

●ユヤフユ～ン……宇宙空間をスクロール。

BY TPM.CO

またまたむかしの作品ですが、すり抜けが本当に楽しいゲームです。あなたは完走できますか

TPM.CO SOFT.WORKS

●投稿されてくるゲームで最も多いのがこのスクロールゲーム。でも、そのなかで光っているものがありました。それがこのゲーム。キャラクタに質感があるのよね。

タウ（自機）を4、6で操作して、いん石にぶつからないように進むゲームです。エリアの最後には巨大いん石が登場します。これもわりと評判でした。

全部で8エリアありますが、私は4エリアあたりで、アイス過食性腹痛がなぜか治りました。（少）

●おっ、巨大いん石現わる！でも、なんかカワイー！

●PF-Xとは●

PF-Xとは、FM-7シリーズとPC-8801シリーズ用のBASIC拡張プログラムです。ポシェットのNo.6、7、9、10に掲載されていますが、持っていない方でほしい人は60円切手を添付した返信用封筒（あて名も書いてね）を同封して編集部『PF-X係』まで。住所はP.100。機種名も書いてね。

■変数リスト

C(n)……タウ
D(n)……インセキ
F(n)……衝突判定
Y$(n)……巨大インセキ
L……レベル
M……面数
X……タウ位置
V……タウ移動量

■プログラムの説明

行	内容
10～20	初期設定
30	ゲームスタート
40～70	タウ移動サブ
80～120	巨大インセキ出現
130	8面クリア
140～180	ゲームオーバー処理
190	表示サブ
200	キャラクタデータ

```
10 CLEAR,&H6CFF
20 DEFINTA-Z:WIDTH 40,25:DIM C(7),D(23),F(7),Y$(7):FOR I=0 TO 7:READD(I+8),D(I+1
6),C(I),Y$(I):NEXT:FONT(65)=STRING$(16,"0")+"FFFFF3FFCFFFFCF05555515545555450"
30 L=11:X=300:FOR M=1 TO 8:C=0:L=L-1:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(220+J*2,70),"EREA "+STR
$(M)+" START",2,1,7:NEXT:PLAY"S9M50000O5T200L4CECECECEDFDFDFDFCCCCC","S9M50000O6T2
00L4GGGGGGGGGGGGAAAAGGGGG":GOTO 90
40 A=PEEK(-767):V=V+(A=52)-(A=54)+(V>8)-(V<-8):C=C+1:IF X<130 THEN V=8
50 LOCATE 0,24:PRINT" ":X=X+V:IF X>530 THEN X=X-V-8:V=-8
60 GET@(X,Y)-(X+15,Y+7),F,G,6:IF F(0) THEN 140
70 PUT@(X,0)-(X+15,7),C,PSET,7:B=RND*600:T=T+1:IF T<L THEN 40
80 PUT@A(B,184)-(B+15,191),D,OR:T=0:IF C<200 THEN 40 ELSE RETURN
90 GOSUB 40:FOR P=1 TO 11-L:SOUND 8,15:SOUND 6,31:SOUND 7,7:K=L:L=1:U=X-128
100 FOR I=0 TO 7:GOSUB 40:FPRINT U/16,24,7,Y$(I):NEXT:L=K
110 FOR I=0 TO 2:GOSUB 40:NEXT:SOUND 8,16:SOUND 12,50:SOUND 13,2
120 FOR I=0 TO 2:GOSUB 40:NEXT:NEXT:NEXT:M$="  TECHNI!!":GOSUB 190
130 M$="BY TPM.CO.":GOSUB 190:PLAY"O5L8GFEFEDEDCDCC","O4CCCDDDCCCDDD":GOTO160
140 SOUND 7,7:SOUND 6,0:SOUND 8,16:SOUND 12,7:SOUND 13,2
150 M$=" IN EREA "+STR$(M):GOSUB 190:M$="PUSH [S] KEY":GOSUB 190
160 FOR I=0 TO 9:LOCATE 0,24:PRINT:FOR L=0 TO 150:NEXT:NEXT
170 PLAY"O5EE-DD-C.......","O4CCCCC......."
180 IF INKEY$="S" THEN RUN ELSE 180:DATA 4080,3408,-30047,"  AAAAAAAAA"
190 FORJ=0TO1:SYMBOL(200+J*2,190),M$,2,1,7:NEXT:LOCATE 0,24:PRINT:PRINT:RETURN
200  DATA 16380,15700,-8661," AAAAAAAAAAA",32766,30378,-8661,"AAAA AA AAAAA",-1,
-1195,-341,"A AAAAAAAAAAA",-1,-1195,16040,"AAAAA AAA AAA",32766,30378,3104,"AAAA
AAA AAAAA",16380,11604,3104," AAAAAAAAAAA",4080,3408,2016,"  AAAAAAAAA"
210 '—— PULPUS (USED PF-X) BY TPM.CO.SOFT.WORKS ——
```

注意 このプログラムはPF-Xを使用しています。必ず、先にPF-Xを実行し、NEWしてからプログラムを入力（打ちこみorロード）実行してください。PF-Xについては上のカコミを見てください。

BOX TEN（ボックステン）

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0 on PF-X

BY ドラごんず

ヤッタ!! 初投稿、初採用だ! 本当は『アメ・アメ』のほうが自信あったのに……。オリジナリティの問題かな。ところで編集部では中日ファンはいるでしょうか? 占いでは今期優勝ということになっていたのですが……ガンバレ、ドラゴンズ!

❶真中あたりにいる無表情な赤いボールがいやな奴。

手首のじょうぶなさわやかさん向けね

●ようするに箱を10個壁に埋めこめばよいの。操作は[2]、[4]、[6]、[8]で右上にいる頼りなさそうなおじさんにがんばってもらおう。箱はドットがある場所へは行けません。赤いボールは新しいドットをかいていってしまううえに触れるとアウトになっちゃう。1面クリアすると1人追加だけど、と一ても難しい。手首のじょうぶなさわやかさん向けね。　(少)

■変数リスト
X, Y……主人公座標
A, B……ボール座標
C……箱移動数
M……面
R……残り人数

■プログラムの説明
10〜 30　キャラクタ定義
40〜 90　画面作成
100〜150　人・箱移動
160〜190　ボール移動
200　箱移動終了
210〜220　ゲームオーバー
230　面クリア

```
10 CLEAR,&H6CFF
20 FONT(&H23)="00000C02000000003C7EFFFFFFFF7E3C00000C0200000000"
30 FONT(&H21)="3CFF74307F3C66E700005A3CDB0000E73CFF5A3CA53C6600"
40 WIDTH40,25:RANDOMIZETIME:DEFINTA-Z:M=1:R=2
50 FORI=1TO3:SYMBOL(405+I*2,50+I),"BOX TEN",4,2,I,,XOR:NEXT
60 LINE(0,0)-(24,23),CHR$(254),4,B:LINE(1,1)-(23,22),"・",7,BF:X=2:Y=2:A=22:C=0
70 B=22:FORI=1TO5:LINE(6,I*4)-(18,I*4),"□",5:NEXT:LINE(11,4)-(13,20),"・",7,BF
80 FORK=1TOM*10:I=INT(RND*13)+6:J=INT(RND*17)+4:LOCATEI,J:PRINT"・":NEXT
90 LOCATE28,20:PRINT"SCENE";M:LOCATE28,15:PRINT"REST MAN";R
100 A$=INKEY$:X1=0:Y1=0:IFA$="2"THENY1=1ELSEIFA$="8"THENY1=-1ELSEIFA$="4"THENX1=
-1ELSEIFA$="6"THENX1=1ELSE120
110 LOCATEX,Y:PRINT" "
120 X=X+X1:Y=Y+Y1:P=SCREEN(X,Y):IFC=10THEN230
130 IFX>23ORX<1ORY<1ORY>22 THENX=X-X1:Y=Y-Y1:GOTO150
140 P1=SCREEN(X+X1,Y+Y1):IFP<>219 THEN150ELSEIFP=35 THEN210ELSEIFP1=219ORP1=165
THENX=X-X1:Y=Y-Y1 ELSELOCATEX+X1,Y+Y1:PRINT"□"
150 FPRINTX,Y,7,"!":IF P=219 AND P1=254 THENGOSUB200
160 I=RND*10:IFI<4THENA1=SGN(X-A):B1=SGN(Y-B):GOTO180
170 I=RND*10:J=RND*10:B1=SGN(I-J):J=RND*10:A1=SGN(J-I)
180 S=SCREEN(A+A1,B+B1):IFS=219ORS=254 THEN170ELSEIFS=33THEN210
190 LOCATEA,B:PRINT"・":A=A+A1:B=B+B1:FPRINTA,B,7,"#":GOTO100
200 C=C+1:PLAY"L3206FAFFCE":P1=0:RETURN
210 R=R-1:PLAY"L6403BACACFFCAFAD":IFR<0 THEN220ELSE60
220 LOCATE7,12:PRINT"REPLAY? Y/N":A$=INPUT$(1):IFA$="Y"ORA$="y"THEN40ELSE220
230 PLAY"L1605FDFEACAF":SYMBOL(10,80),"CLEAR!",8,6,1,,XOR:M=M+1:R=R+1:GOTO60
```

注意 このプログラムはPF-Xを使用しています。必ず、まず先にPF-Xを実行し、NEWしてからプログラムを入力、実行してください。なお、PF-XについてはP.16参照。

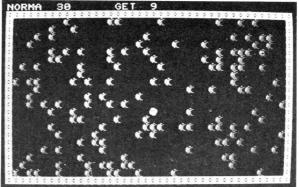
PAC APPLE

パック　アップル

FOR MZ-1500 MZ-5Z001

BY URB

指輪物語読みませう。ビートルズ聞きませう。

どうやら4回目らしいです。これを投稿して以来1500に触れてません。いろいろいそがしゅうてパソコンいじるひまがないのです。最近はマンガを集めるのにコッていて、単行本だけで100冊、週刊誌をあわせると300冊くらいになります。小説も読んでいます。バイトもやっとります。SSと郵便配達です。ほとんど文章になっとりません。

○おおっ、こんなにリンゴの食べかけがあったんじゃ、ご先祖さまとアフリカの人々に申しわけない。パクパクシャクシャリパックン。

食べ物を残しちゃいけません! なんておかあさんに怒られつつ…

●黄色のムニュムニュをカソールキーの上下を使ってうまく操作して、食べかけのリンゴをノルマの数だけ取ってください。リンゴを取ると進行方向が変わります。まわりの壁にぶつかるとゲームオーバー。リプレイはヒットエニーキーです。 (M)

■変数リスト

G$……キー入力
G……取ったアップルの数
M……ステージ数
P……移動方向
Q……取るべきアップルの数
W……画面に表示されるアップルの数
X, Y……自分の座標

■プログラムの説明

1～ 6　初期設定
7～ 9　メインルーチン
10～11　ゲームオーバー

■参考

PIO、86年6月号、44ページ、「STAR STAR」

```
1 INIT"CRT:I":FORI=2TO5:READA$:FQNT$(2,I
)=HEXCHR$(A$):NEXT:Q=20:Z=$D400:TEMPO7:D
ATA00000000000000000067FCF8F8F87C370C182
0604040000,0000000000000000001C7EEAEBFF7F
7E381C7EEAEBFF7F7E38,0000000000000000387
E57D7FFFE7E1C387E57D7FFFE7E1C:W=150
2 DATAFFFFE7DBDBE7FFFF003C5A66665A3C0081
4224181824428 1:MUSIC"S2M1C8E5B6A8+C5A6G7
C8E8G9":FORI=0TO999:POKEZ+I,0:POKE$DC00+
I,8:NEXT:FORI=0TO39:FPRINT[I,1]5:FPRINT[
I,23]5:NEXT:FORI=1TO22:FPRINT[0,I]5:CLS
3 FPRINT[39,I]5:NEXT:O=3:Q=Q+10:IFQ>100T
HENQ=40:W=W-10:IFW<110THENW=150
4 X=19:Y=12:P=1:M=M+1:G=0:FORI=1TOW
5 A=INT(RND(1)*38+1):B=INT(RND(1)*21+2):
IFPEEK($D400+A+B*40)<>0THEN5
6 FPRINT[A,B]2:NEXT:PRINT"NORMA ";Q
7 CURSOR15,0:PRINT"GET ";G:IFG=QTHEN2
8 GETG$:A=X:B=Y:Y=Y+(G$="↑")-(G$="↓"):X=
X+P:C=PEEK(Z+X+Y*40):FPRINT[A,B]0:FPRINT
[X,Y]0:IFC=1THENG=G+1:O=O+P:P=-P:MUSIC"+
B0":ELSEIFC=4THENMUSIC"+C2C3-C3":GOTO10
9 GOTO7
10 CLS:PRINT"STAGE ";M;" SCORE ";G
11 GETG$:IFG$=""THEN11ELSERESTORE:GOTO1
```

〈ゆみちゃんトマト〉いまうんどうかいいかうどんうまい（今、運動会、イカうどんうまい）(高知県・ワイバーン）☆運動会とイカウドン……。一見なんの脈絡のない強引なる関係にうっとりして、ブッツンになってしまうのはエイキチです。3カラグラム

〈ゆみちゃんトマト〉げかときまりえりまきとかげ（外科と決まり、エリマキトカゲ)(大阪府・おーかーず）☆う～ん！意味がよくわからん。ところで、エリマキトカゲというのはどうなってしまったんでしょう。あれだけ人気があったのに。Ⓜ　1カラグラム

MSXは
プログラミングマシーンだ!

MSXが某ゲームマシンに勝つ方法。それがプログラミングだ。
千円札1枚で買えるMSXプログラミングの集大成。
お待たせしました。ただいま、全国の書店で大好評発売中です。
●定価980円/●発行・徳間書店

MSXユーザー100万人のための全力プログラム・ムック
FOR MSX SPECIAL '86
Technopolis Mook

プログラムの向こうにMSXが見える。

プログラミングマシーン
MSXのための2大実戦記事

完全書き下ろし
MSXプログラミング・スクール

『MSXビギナーズ・マニュアル』最新改訂版
プログラム打ちこみエイド

MSXの強力スケット大研究

月刊『テクノポリス』人気シリーズに最新情報をプラス
おもしろさは実証ずみのプログラム群

『プログラムポシェット』/月刊『テクノポリス』掲載の人気プログラムを総まとめ
1画面プログラム/アクション・ゲーム/
パズル・ゲーム/ユニーク・ゲーム 計67本

プログラム遊びに最適のショートテクニック

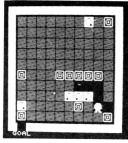
わびさび+テクポリMSX
プログラム・ショートショート

※テクノポリスムック『FOR MSX SPECIAL '86』は、『プログラムポシェット』№3〜9、月刊『テクノポリス』'85年5月号〜'86年6月号に掲載されたMSX用プログラムおよび記事を修正・加筆・再構成したものです。ただし「プログラム打ちこみエイド」のみ『FOR MSXベスト50』の記事を加筆、再構成しています。「MSXプログラミング・スクール」は新たに執筆したものです。

ハーフ・ショート&ロング

グリンと問題を解決するブロック

回転パズル

FOR PC-8001mkIIシリーズ N80-BASIC

●このままじゃきつと土のなかで窒息死。そこで、ちょつと上にある回転ブロックを取ると!

注意 このプログラムはマシン語を使用しています。RUNする前にSAVEしておきましょう。また、RUNすると自動的に簡単なチェックを行い、データの打ち込みミスを見つけるとそのむねを表示して止まりますので、もう一度見直して下さい。

■変数リスト
WX,WY……マシン語ワークエリアアドレス
MX,MY……自分の座標
GX,GY……ゴールの座標
PW……パワー
RO……ラウンド
G(n)……画面のブロックの種類

■プログラムの説明
100~180 初期設定、準備
190~260 メインルーチン
270~340 移動方向決定
350~440 移動
450~550 面の回転
560~640 面クリア
650~710 面データの読みこみ
720~790 面の表示
800~900 コンディションのプリント
910~940 マシン語の書きこみ
950~1000 キャラクタデータの書きこみ
1010~1040 マシン語データ
1050~1150 キャラクタデータ
1160~1260 面データ

■マシン語の説明
CF00 キャラクタナンバー読みこみ
CF0E X座標読みこみ
CF1A アドレス計算1
CF22 Y座標読みこみ
CF2C アドレス計算2
CF35 キャラクタ表示
CF4D エラー処理
CF54 END

■ワークエリア
D000~D17F キャラクタデータ
E000 X座標
E001 Y座標

```
100 REM ////////  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
110 CLEAR 300,&HCEFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HCF00
120 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32,0
130 CMD SCREEN 2,0,7:CMD COLOR 3,0:CMD CLS 3
140 DIM G(9,10),G1(9,9):WX=&HE000:WY=&HE001
150 LOCATE 10,11:PRINT"WORKING...":GOSUB 910(POKE):RESTORE 1160
160 REM ////////  ｼﾞｭﾝﾋﾞ
170 GOSUB 650(NEW ROUND):GOTO 190
180 GOSUB 670(THE SAME ROUND)
190 REM ///////  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
200 IF INP(1)=254 THEN GOSUB 270:GOTO 200
210 I=INP(0):IF I=239 OR I=191 THEN GOSUB 310
220 IF MY<9 THEN IF G(MX,MY+1)=5 THEN LX=MX:LY=MY+1:GOSUB 350:GOTO 220
230 IF MX=GX AND MY=9 THEN LX=MX:LY=MY+1:GOSUB 350:GOTO 560
240 I$=INKEY$:IF I$="a" THEN BEEP:GOTO 180
250 IF I$="e" THEN BEEP:WIDTH 80:COLOR 7:CMD CLS 3:END
260 GOTO 190
270 REM ////////  ｲﾄﾞｳ ﾎｳｺｳ ｹｯﾃｲ
280 IF MY=0 THEN RETURN ELSE IF G(MX,MY-1)=1 THEN RETURN
290 IF G(MX,MY-1)=0 AND PW=0 THEN RETURN
300 LY=MY-1:LX=MX:GOTO 350
310 LX=MX-(I=239)*(MX>0)+(I=191)*(MX<9):LY=MY
320 IF MX=LX OR G(LX,LY)=1 OR G(LX,LY)=0 AND PW=0 THEN RETURN
330 IF G(MX,MY+1)=5 AND G(LX,LY+1)<>5 THEN 350
340 IF G(MX,MY+1)=5 THEN RETURN
350 REM ////////  ｲﾄﾞｳ
360 POKE W1,MX*4+8:POKE W2,MY*4+8:DX=LX-MX:DY=LY-MY:C=G(LX,LY)
370 IF LX=MX THEN 400
380 FOR X=MX*4+DX TO LX*4 STEP DX:U=USR(5):BEEP -(C=0):BEEP 0:POKE WX,X+8
390 U=USR(4):FOR I=0 TO 20:NEXT I,X:GOTO 420
400 FOR Y=MY*4+DY TO LY*4 STEP DY:U=USR(5):BEEP -(C=0):BEEP 0:POKE WY,Y+4
410 U=USR(4):FOR I=0 TO 20:NEXT I,Y
420 BEEP 1:Z=0:BEEP 0:G(LX,LY)=5:MX=LX:MY=LY
430 PW=PW+(C=0):LOCATE 35,13:PRINT USING"#";PW
440 IF C=2 OR C=3 THEN 450 ELSE RETURN
450 REM ///////  ｶｲﾃﾝ
460 OUT 81,0:IF C=3 THEN 500
470 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 9:G1%(9-Y,X)=G%(X,Y)
480 NEXT:U=USR(-2*(Y MOD 2=0)-4*(Y MOD 2=1)):BEEP 1:Z=0^0:BEEP 0:NEXT
490 I=MY:MY=MX:MX=9-I:GOTO 530
500 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 9:G1%(Y,9-X)=G%(X,Y)
510 NEXT:U=USR(-3*(Y MOD 2=0)-4*(Y MOD 2=1)):BEEP 1:Z=0^0:BEEP 0:NEXT
520 I=MY:MY=9-MX:MX=I
530 FOR Y=0 TO 9:FOR X=0 TO 9:G%(X,Y)=G1%(X,Y):NEXT X,Y
540 BEEP 1:CMD SCREEN ,1:BEEP 0:GOSUB 740:WIDTH ,
550 BEEP 1:CMD SCREEN ,0:BEEP 0:RETURN
560 REM ///////  ﾒﾝ ｸﾘｱ
570 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP 0
580 FOR J=0 TO 40:NEXT:NEXT
590 LOCATE 28,20:COLOR 2:PRINT"NICE !"
```

〈ウニウニ会話サッカー編〉一昨年のトヨタカップにて、アナ:「ラッシュが点を取るときに、イギリス中の人が息を止めるんですねえ。」解説:「レントゲンみたいな人ですねえ。」何なんだこのフォローは。次、ワールドカップ準々決勝。アナ:「キーパーのバツ、よく取りました!」解説:「今のプレイにはバツどころか三重丸をあげたいですね。」ちなみに全て、実話です。(ポシエッターズ、ともみ)

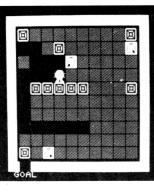
プログラムコーナー

秋ってふかふかでコロコロしててムッチリつまっててたっぷりあるなあって感じ。これに新鮮さが加わればもういうことないね。ポシェットの秋のプログラムはとれたてのたっぷりした新鮮な作品ばかりです。

私には珍しい「アイデア」の自信作です

私は高校3年生、つまり大学受験生です。そういうわけで、今は愛機PC-8801mkIIは友達に貸しています。それで、もうずっとパソコンとは対話していません。といいたいところですが、実際は学校のクラブのパソコンをいじくっているという進歩のない日々を送っています。しかし、大学でのパソコンライフを目指して、一応お勉強もがんばっています。ところで、この回転パズルは私には珍しい「アイデア」の自信作です。本当は2回転ブロックとか左右反転ブロックとかをつけたかったのですが、長くなるのでやめてしまいました。

BY 岩国高校数研部

おすすめN80BASIC専用パズルです。このなかを進むにはエネルギーを1ずつ減らして掘っていかなければなりません。しかも、帽子をかぶったキャラクタは、[8]、[4]、[6]で上と左右にしか自由に動けない。そこで、回転ブロックが問題になってくるわけです。これを取ると、矢印のほうに90度回転して、エネルギーが5になります。つまり、5回掘れるようになるばかりか、ことと次第によっては下への通路もできあがるわけです。運よく、出口へ行けたならスペースキーで次の面へ。面数は全部で10面。[a]を押すとその面のはじめから再チャレンジ、[e]を押すとゲームから脱出できます。(し)

◯もしかしたらこれを取るとクリアかな……。

◯グリルンッとゲシュタルト崩壊しそうな感じです。

```
600 LOCATE 28,21:PRINT"PUSH SPACE"
610 IF INP(9)<>191 THEN 610 ELSE BEEP:IF RO<>10 THEN 170
620 WIDTH 80:COLOR 7:CMD CLS 3:LOCATE 5,8:PRINT"ﾐｺﾞﾄ ｽﾍﾞﾃ ﾉ ﾒﾝ ｦ ｸﾘｱ ｼﾏｼﾀｯ !"
630 POKE WY,40:FOR X=0 TO 76 STEP 4:POKE WX,X:U=USR(4):BEEP:NEXT
640 IF INKEY$="" THEN 640 ELSE CMD CLS 3:END
650 REM ///////  ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ
660 READ RD$:RX,RY,GX:GY=10:RO=RO+1
670 MX=RX:MY=RY
680 ERASE G:DIM G(9,10):G(GX,GY)=5:A=1:B=1
690 B$=MID$(RD$,A,1):A=A+1:IF B$="=" THEN 720
700 IF B$="+" THEN B=B+1:GOTO 690
710 C$=MID$(RD$,A,1):A=A+1:G(VAL(B$),VAL(C$))=B:GOTO 690
720 REM ///////  ﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ
730 CMD CLS
740 CMD LINE(17,1)-(206,191),3,BF:CMD LINE(29,13)-(194,178),0,BF
750 CMD LINE(GX*16+32,176)-(GX*16+47,191),0,BF
760 FOR Y=0 TO 9:POKE WY,Y*4+4
770 FOR X=0 TO 9:POKE WX,X*4+8:U=USR(G(X,Y))
780 NEXT X,Y
790 POKE WX,MX*4+8:POKE WY,MY*4+4:U=USR(4):G(MX,MY)=5
800 REM ///////  ｺﾝﾃﾞｨｼｮﾝ ﾌﾟﾘﾝﾄ
810 A$=SPACE$(27):PW=5:COLOR 5:LOCATE 0,3
820 PRINT A$"┌─────────┐"
830 PRINT A$"│ROTATORY│"
840 PRINT A$"│ PUZZLE │"
850 PRINT A$"└─────────┘"
860 COLOR 6:PRINT ,,A$" a:AGAIN",A$" e:END"
870 LOCATE 28,13:PRINT USING"POWER: #";PW
880 LOCATE 28,17:PRINT USING"ROUND:##";RO
890 LOCATE GX*2+2,24:PRINT"GOAL";
900 RETURN
910 REM ///////  ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
920 A=&HCF00:S=0:FOR I=0 TO 5:READ A$:FOR J=0 TO 15
930 B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE A,B:A=A+1:S=S+B:NEXT J,I
940 IF S<>7930 THEN S$="ﾏｼﾝｺﾞ":GOTO 1000
950 REM ///////  ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ
960 A=&HD000:S!=0:FOR I=0 TO 19:READ A$:FOR J=0 TO 15
970 B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE A,B:A=A+1:S!=S!+B:NEXT J,I
980 IF S!<>41644! THEN S$="ｷｬﾗｸﾀ":GOTO 1000
990 FOR I=0 TO 63:POKE A,0:A=A+1:NEXT:RETURN
1000 PRINT S$" ﾃﾞｰﾀ ﾆ ｳﾁﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ｡":BEEP:END
1010 REM ///////  ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
1020 DATA 7E2100D0114000A72804193D18F9E521,00803A00E0A7FE4D3033A72804233D18
1030 DATA F91140013A01E0A7FE2F3021A7280419,3D18F9EBE1EBD35C0610C506041A7713
1040 DATA 2310FA014C0009C110F0D35FC9E13E3F,CD5702C900000000000000000000000
1050 REM ///////  ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ
1060 DATA 1111110444444441111110444444444,1111110444444441111110444444444
1070 DATA 1111110444444441111110444444444,11111104444444411111110000000000
1080 DATA 2AAAAAA0AAAAAAA8A0000028A0AAA828,A22AA228A2800A28A28A8A28A28A8A28
1090 DATA A28A8A28A2800A28A22AA228A0AAA828,A000028AAAAAAA82AAAAAA000000000
1100 DATA FFFFFFFCFFFFFFFFCFFC00FFCFF3FF3FC,FCFFFCFCF3FFFF3CF3FFFF3CF3FFFF3C
1110 DATA F3FFFF3CF3FFCF3CFCFFC0FCFF3FC0FC,FFC3C03CFFFFFFFCFFFFFFFC00000000
1120 DATA FFFFFFFCFFFFFFFFCFFC00FFCFF3FF3FC,FCFFFCFCF3FFFF3CF3FFFF3CF3FFFF3C
1130 DATA F3FFFF3CF3CFFF3CFC0FFCFCFC0FF3FC,F00F0FFCFFFFFFFCFFFFFFFC00000000
1140 DATA 0000000000575400015FD50005575540,0AAAAA80555555540FCFCFC02FCFCFE0
1150 DATA 2FFFFFE08FD55FC883F57F0800FFFC00,00FCFC0002A8AA000554554015545550
1160 REM ///////  ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ
1170 DATA 9005455565758568099+7008+576777=,9,8,0
1180 DATA 50314161712282238324842585268637476777 59+5157+3474=,5,4,5
1190 DATA 500111215132525304145455 49+000619+6096=,6,6,4
1200 DATA 40605213631409192939 49+1181+324482=,5,6,5
1210 DATA 205072926315253545556507374757677787 89+707216+1240=,4,2,7
1220 DATA 00909134356575859516263637081838 3999+3050934858+78=,6,9,0
1230 DATA 901122336677880 9+8062+2608=,4,4,9
1240 DATA 00500495+118357+1699=,3,3,4
1250 DATA 0232425262728214243444546474849497 1829+6033437686961 9+93=,5,6,2
1260 DATA 403272822333639334649405356595263646567686 49+300161+911999=,4,4,5
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉　きじのあたまにかとかにまたあのじき（キジの頭に蚊と蟹、またあの時期）（鳥取県・新田順也）☆イラストも載せたかった。とってもユーモアのあるお話なんだよ。キジの頭に蟹と蚊がのってるとこを想像してみて。2カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉　OYUKIEEBOKUKOBEEIKUYO（オ、幸恵へ、ぼく神戸へ行くよ）（兵庫県・ウーニーズ）☆まあ、是非、ご一緒したいわ♡連れていって。（神戸には本気で行きたいのです）1カラグラム☆

1本で2度楽しめておトクです

うちのパンプ死にませんか

FOR PC-8801シリーズ N88-BASIC(V1) on PF-X

❍これが"H"バージョンのキャラクタ紹介。知らない人にはどうでもいい。

❍一般的"N"バージョンの紹介。

注意 このプログラムはPF-X上で動きます。PF-Xを実行した後で遊びましょう。PF-Xについては16ページ参照。

RUNすると、"Henshuubu or Normal ?"ときいてくるのでHかNを入力。Hを押すと、リエちゃんに原稿を届けるゲームになり、Nを押すと道に落ちている原稿をひろうゲームになります。テンキーで操作するパンプは、一度走りだすと壁にぶつかるかエイキチ（標識）のところにくるまで止まれません。原稿をそろえないでリエちゃん（または爆弾）にぶつかるとアウトです。ストッパーのエイキチ（標識）は7面から一度しか使えないのでだんだんムズくなってきます。スペースキーでギブアップ、リターンキーでリプレイです。　（し）

BY ウーパンプ 内藤　**半年間、何度も持ち寄ったすえの初採用。感謝です。**

このゲーム、じつはもう半年もまえから何度も編集部に持ち寄り、バージョンアップを重ねての初採用。ひたすら、感激です。ウーパンプとはウーパールーパンプの省略形です。そして、ウーパールーパンプとはウーパールーパーとパンプをあわせたものです。また、この称号をくださったのは、かのパンプ様です。じつをいえばウーパールーパーの本当の名であるアホロートルとパンプをあわせてアホパンプにしようという話はありません。

■変数リスト
A$(n)……面データ
B$(n,m)……キャラクタデータ
C……キャラクタ用フラグ
E,E1……エイキチ用フラグ
I,I1……キースキャン用
N……パンプの残りの数
R……面数
S……STATUS用
X,Y……パンプの座標
X1,Y1……パンプの増分
X2,Y2……ゲーム開始時のX,Y座標

■プログラムの説明

行	内容
110	初期設定
120～130	画面表示
140	キャラクタ選択
150～160	キャラクタ説明
170～190	面データ読みこみ
200～220	面表示
230～300	キャラクタ移動
310～560	キャラクタデータ
570	ゲームオーバー処理
580	全面クリア処理
590	キャラクタ用データ
600～610	キャラクタ説明用データ
620～680	面データ

```
100 '      ウ チ ノ パ ン プ シ ニ マ セ ン カ  G A M E  !
110 GOSUB 310:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:STATUS:CONSOLE 7,25,0,1:DIM B$(6,2),A$(14):
FOR I=1 TO 6:FOR R=1 TO 2:READ B$:B$(I,R)=B$:NEXT:NEXT:N=3
120 COLOR 5:LOCATE 3,0:PRINT "ウチノ":FOR J=2 TO 7:FOR I=1 TO 5:READ A$:WBYTE J*5-6
,I,J,A$:NEXT:NEXT:LOCATE 32,6:PRINT "シニマセンカ"
130 X$="------------------------------------":WBYTE 2,7,7,X$:WBYTE 2,8,7,X$:WBYT
E 2,23,7,X$:WBYTE 2,24,7,X$:FOR I=9 TO 22:WBYTE 2,I,7,"--":NEXT:FOR I=9 TO 22:WB
YTE 36,I,7,"--":NEXT:C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
140 WHILE INKEY$<>"":WEND:COLOR 2:LOCATE 9,13:PRINT "Henshuubu or normal ?":LOCA
TE 11,14:PRINT "Hit H or N key!";:I$=INPUT$(1):CLS:IF I$="N" OR I$="n" THEN 490
150 COLOR 5:FOR I=0 TO 4:LOCATE 12,10+I*3:READ A$:PRINT "・・・";A$:NEXT:WBYTE 9,9,
7,")*dll+,dlld%&dll'(dlld !dll#$dlld--dll--dlld./dll01":R=0
160 COLOR 4:LOCATE 2,6:PRINT "ノコリ・・・":WBYTE 8,6,7,")*dll+,u)*dll+,u)*dll+,":FOR
I=0 TO N-3 STEP -1:WBYTE 12+N*2,6,7,"22dll--":NEXT:RESTORE 620
170 M=0:T=0:ERASE A$:DIM A$(14):R=R+1:READ A$:FOR I=1 TO 112:A=VAL(MID$(A$,I,1))
:IF A=2 THEN Y2=INT((I-1)/16)+1:X2=(I-1) MOD 16+1 ELSE IF A=0 THEN A=6
```

〈うちのパンプ死にませんか〉　うち（テクポリ編集部）のパンプは、本当に死んでいます。正しい締め切り日がすぎて、もう10日め、原稿は今でも白紙。目は、ねっとりした紫色になっていました。そう、パンプは、テクポリ&ポシェット&×1おすぺの3連続波状攻撃により、名誉の戦死となってしまいました。う〜ん、たいせつな人がまた一人、南無阿弥陀仏。で、コケEIKICHIって、やさしい人なんですね。それにくらべてRIE女王さまったら、しっかり爆弾なんですから……。女の子ってこわい！　（エイキチ）

```
180 IF A=5 THEN T=T+1
190 Y=INT((I-1)/16)+1:A$(Y*2-1)=A$(Y*2-1)+B$(A,1):A$(Y*2)=A$(Y*2)+B$(A,2):NEXT
200 LOCATE 16,6:PRINT R;"ﾒﾝ":FOR I=1 TO 14:WBYTE 4,I+8,7,A$(I):NEXT:FOR I=Ø TO N
-3 STEP -1:WBYTE 14+I*2,6,7,"22dll--":NEXT:LOCATE Ø,8:PRINT SPACE$(40)
210 FOR I=Ø TO N-3 STEP -1:WBYTE 14+I*2,6,7,"22dll--":NEXT
220 T1=Ø:X=X2*2+2:Y=Y2*2+7:WBYTE 2,7,7,X$:FOR I=1 TO N:WBYTE 6+I*2,7,7,"+,":NEXT
:WBYTE 2,23,7,X$:FOR I=9 TO 22:WBYTE 2,I,7,"--":NEXT:FOR I=9 TO 22:WBYTE 36,I,7,
"--":NEXT
230 I=INP(Ø):I1=INP(1):IF M THEN 26Ø ELSE IF INP(9)=&HBF THEN G=1:GOTO 28Ø ELSE
IF I=255 AND I1=255 THEN 23Ø
240 IF I=&HFB THEN X1=Ø:Y1=2:M=1 ELSE IF I=&HEF THEN X1=-2:Y1=Ø:M=1
250 IF I=&HBF THEN X1=2:Y1=Ø:M=1 ELSE IF I1=&HFE THEN X1=Ø:Y1=-2:M=1
260 S=STATUS(X+X1,Y+Y1):IF S=&H2032 THEN 29Ø
270 M=Ø:IF S=&H202E THEN BEEP 1:M=1:T1=T1+1:BEEP Ø:GOTO 29Ø ELSE IF S=&H2020 THE
N E1=1:GOTO 29Ø ELSE IF S<>&H2025 THEN 23Ø
280 IF C=Ø AND T=T1 AND G=Ø THEN F=1:X1=Ø:Y1=Ø:GOTO 3ØØ ELSE G=Ø:LOCATE X-1,Y-1:
PRINT"\ﾜｰ/":BEEP:E1=Ø:E=Ø:T1=Ø:N=N-1:IF N<Ø THEN 57Ø ELSE 2ØØ
290 BEEP 1:BEEP Ø:IF E AND R<7 THEN WBYTE X,Y,7," !dll#$":E=Ø ELSE WBYTE X,Y,7,"
22dll22"
300 X=X+X1:Y=Y+Y1:WBYTE X,Y,7,")*dll+,":IF C=1 AND T=T1 OR F=1 THEN F=Ø:LOCATE 1
2,15:PRINT "C L E A R ! !":IF R>13 THEN 58Ø ELSE LOCATE 12,17:PRINT "ｽｺｼｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ
":BEEP:BEEP:BEEP:GOTO 17Ø ELSE IF E1 THEN E=1:E1=Ø:GOTO 23Ø ELSE 23Ø
310 RBYTE(32)="ØB3Ø4EB84ØDØØ878ØØØ2ØØØ4Ø3Ø2Ø3Ø4ØØØ2ØØØ4Ø3Ø2Ø3Ø4"
320 RBYTE(33)="ØØ8ØØØØØØØØØØØØØC07ØF858AØBABF7FCØ7ØF858AØB8B878"
330 RBYTE(35)="DØ9Ø2878A86E1ØØ5Ø4Ø3Ø2Ø3Ø4ØØØ2ØØØ4Ø3Ø2Ø3Ø4ØØØ2ØØ"
340 RBYTE(36)="ØØØØØØØØØØØØ8ØØØ7FBFBAAØ58F87ØCØ78B8B8AØ58F87ØCØ"
350 RBYTE(37)="Ø3ØF17ØFØF1B1B15ØØØØØØØØØØØ2Ø6Ø62ØØØØØØØØØØØØØØØØ2"
360 RBYTE(38)="DCFEFFFFF9FØ2Ø1ØØØØØØØØØØØ6ØFØFE7ØØØØØØØØØØØØØØEØ"
370 RBYTE(39)="3Ø3Ø1Ø3Ø3Ø181CØ7CFCDCAØFØFØ7Ø1ØØØFØDØAØFØFØ7Ø1Ø7"
380 RBYTE(40)="ØØØØØØ3Ø3Ø7ØB3BFFDFAFFCFCF8EØCØF8DCACFCFCF8EØF8"
390 RBYTE(41)="ØØØ81CØØØØØØØØØØØØ81C3F7FFBF5FFFFØ814237FFBF5C38Ø"
400 RBYTE(42)="ØØ2Ø7ØØØØØØØØØØØØ2Ø7ØF8FCBE5EFEFE2Ø5Ø88FCBE5E86Ø2"
410 RBYTE(43)="Ø3ØØØØØØØØØØØØØØ7F7FFFE1DEDE6DØØØØ7FFFE1DED261ØØ"
420 RBYTE(44)="8ØØØØØØØØØØØØØØØFCFCFEØEF6F66CØØØØFCFEØEF696ØCØØ"
430 RBYTE(45)="FFFFFFFFFFFFFFFFØØDFDFDFØØFBFBFBØØDFDFDFØØFBFBFB"
440 RBYTE(46)="ØØØØFFFFFFFFFFFFØØØØFFFFFFFFFFFFØØØØFF8ØBB8ØBF8Ø"
450 RBYTE(47)="ØØØØFFFFFFFFFFFFØØØØFFFFFFFFFFFFØØØØFFØ16DØ1FDØ1"
460 RBYTE(48)="FFFFFFFFFFFFFFFFØØFFFFFFFFFFFFFFFFØØBF8ØBF8ØBF8ØFFØØ"
470 RBYTE(49)="FFFFFFFFFFFFFFFFØØFFFFFFFFFFFFFFFFØØFDØ1FDØ1FDØ1FFØØ"
480 RBYTE(50)="ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ":RETURN
490 RBYTE(32)="Ø7Ø81Ø1Ø171Ø1ØØ8Ø7ØF1F1F1F1F1FØFØ7Ø81Ø1Ø171Ø1ØØ8"
500 RBYTE(33)="CØ2Ø1Ø1ØDØ1Ø1Ø2ØCØEØFØFØFØFØFØEØCØ2Ø1Ø1ØDØ1Ø1Ø2Ø"
510 RBYTE(35)="Ø7Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø7Ø7Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø7Ø7Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø7"
520 RBYTE(36)="CØØØØØØØØØØØØØCØCØØØØØØØØØØØØØCØCØØØØØØØØØØØØØCØ"
530 RBYTE(37)="ØØØØØØØØ71F3F3FØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
540 RBYTE(38)="ØØ18244ØCØFØF8F8ØA1826494ØØØØØØØØØ18244Ø4ØØØØØØØ"
550 RBYTE(39)="7F7F7F7F3F3F1FØ7ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ"
560 RBYTE(40)="FCFCFCFCF8F8FØCØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ8Ø81Ø4ØØØ":RESTORE 61Ø:C=1
:GOTO 15Ø
570 LOCATE 9,15:PRINT "G A M E   O V E R ! !":LOCATE 7,16:PRINT "PUSH RETURN KEY
 TO REPLAY":IF INP(1)=&H7F THEN RUN ELSE C=C+1:IF C>7 THEN C=1:COLOR C:GOTO 57Ø
ELSE COLOR C:GOTO 57Ø
580 LOCATE 11,17:PRINT "ｱﾅﾀﾊ13ﾉﾒﾝｦﾄｷﾏｼﾀ":LOCATE 13,18:PRINT "ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!":IF INP(1)
=&H7F THEN RUN ELSE 58Ø
590 DATA "--","--",")*","+,","%&","'("," !","#$","./","Ø1","22","22"
600 DATA  ----2,-222-,-222-,----2,-2222,2---2,-222-,-222-,-----,-222-,-222-,--2-
-,-2-2-,-222-,-222-,----2,-222-,-222-,----2,-2222,-222-,-222-,-222-,-222-,2---2,
-222-,-222-,-222-,-222-,2---2,PAMPUU CAT,RIE,ｺｹEIKICHI,ｶﾍﾞ,ｹﾞﾝｺｳﾖｳｼ
610 DATA PAMPUU CAT,ﾊﾞｸﾀﾞﾝ,ﾋｮｳｼｷ,ｶﾍﾞ,ｹﾞﾝｺｳﾖｳｼ
620 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ111ØØØ1ØØ1ØØØØØØØ1333100101ØØ15ØØØ3ØØØ133103Ø15ØØØ333Ø
Ø3Ø3Ø3Ø1ØØØØ3ØØØØ33ØØ3Ø15Ø2Ø333ØØ3ØØØ33ØØ,55Ø3ØØØ3ØØ4Ø4ØØ35Ø533Ø33ØØ4Ø4ØØ355Ø3Ø3
Ø3ØØ4Ø4ØØ35Ø43ØØØ3555Ø41Ø1ØØ4Ø4ØØØØ5Ø5Ø1Ø13Ø444ØØØØ55ØØ1Ø1Ø24Ø4ØØØØ5ØØØØ1ØØ
630 DATA 55Ø5ØØØØ4ØØØ3ØØØ5ØØ5Ø5Ø4ØØØØ3Ø1Ø5545501Ø4ØØØ3Ø1Ø5Ø45Ø51ØØ1Ø13Ø1Ø5545Ø51
ØØ1Ø1ØØ1ØØØ4ØØØ1ØØ111ØØØØ2Ø4ØØØ1ØØ1Ø1ØØ1Ø,55555555555555535444554544445455545545
454555545555444554544445455545455454555555554554545444454525555555555555555
640 DATA 54555554555555535545554555455555554545554555455555455555454555555454
545445545555554545454545455555454445454542,ØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ55Ø4445Ø4Ø43ØØØ5Ø54Ø
Ø5Ø54Ø43ØØØ5Ø5444550404300250540050540000055044455004030000000000000000
650 DATA 13ØØØØØØ11ØØØØØØØØ4ØØØØØØ4ØØ4Ø4ØØ1Ø5ØØØØØØØØ5ØØØØØØØØ5ØØØØØØØØØØØØ42ØØØ
ØØØ4ØØ1ØØØ4ØØØØØØ5ØØ4ØØØØØØØØØØØØØØØØØØ1ØØ5,3ØØ4ØØØØØØØ4Ø4Ø51Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø3ØØØØ4
5ØØØØ454ØØ1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø3ØØ4ØØ5ØØ4Ø4ØØ541Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø24ØØØØ54ØØØØØØØØ
660 DATA 2Ø15Ø1ØØ1Ø44ØØØ3Ø4ØØØØØ5ØØØØ4ØØ44ØØ4ØØØØØØØØØØ44Ø4ØØØ4ØØØØØ5ØØ5ØØ4ØØ5ØØ4
ØØØØØ4Ø4ØØØØØØØ5Ø45ØØ4ØØØ4ØØØ5ØØØØØ4ØØØØØØ,ØØ1ØØØ1ØØØØØ31ØØØØØØØØØØØØ4Ø1Ø4ØØØØ5ØØØØ
5ØØØØØ1Ø5ØØØØØØØ2Ø515ØØØØØØØØØØ5ØØØØØØ4Ø5ØØØØØØØØØØØØ11Ø1ØØØØØØØ1ØØ5ØØØØØØØØØØØØ
670 DATA ØØ1ØØ5ØØ13Ø5Ø1ØØØ5ØØ444ØØØØØ4ØØ5ØØØØ5Ø4545 3ØØ5ØØØ5ØØ4ØØ55Ø4Ø4ØØØØØ4Ø35
231ØØØØ4ØØ4Ø1134Ø5ØØ1Ø454ØØØØØØØØØØØØØØØ4Ø3,3333333333333333331ØØØØ5ØØØØØØØ4Ø33ØØ4ØØ
44ØØ5Ø1ØØ33ØØØ4452Ø4ØØØØ133ØØ4Ø4ØØ1Ø5ØØØØ33Ø1ØØØ1ØØØØ1ØØØ33333333333333333
680 DATA 2ØØ1ØØØ1ØØØØØ45ØØØØØ45Ø4Ø454Ø44ØØ445 4ØØ4ØØ44Ø44ØØ4Ø44ØØØØØØ5444Ø4ØØØ445
4ØØ4ØØ5ØØ345ØØØ4Ø444ØØ44Ø34ØØØØ34ØØØ31ØØØ
```

↑リエちゃんにぶつからないように原稿取り。

〈究極の変な奴シリーズ〉　①行進のとき、いつも足の合わないやつ　②満員の通勤電車の中で、駅弁を食べてるやつ　③自転車のライトを足でつけようとして、ころんでるやつ　④口げんかになると「何?　それで?」しか言えないやつ　⑤18歳のくせに伸び伸びジーンズをはいて街を歩くやつ（新潟県・うにうに愛好会・黒川浩道）☆苦しーんだよねー、編集部のみんなが静かに仕事しているときに私一人がケタケタ笑ってんのって。まったくもぉ。計5カラグラム☆

敵もいる、板も壊れる反射板

REFLEXION
リフレクション

FOR PC-8801mkIISRシリーズ N88-BASIC(V2) on PF-X

画面真中の下のほうで上下にフニフニしているキャラクタがキミ。こいつと中央にある砲台を使って、四角いターゲットをすべて破壊するのが、このゲームの目的。スペースキーを押すと、弾が出るけど、砲台の向きは変わらないので真上にしかうてない。そこで反射板の登場となる。テンキーでキャラを動かして、反射板をうまく配置するわけだ。よくあるパターンでしょう。

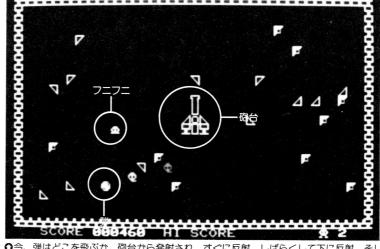
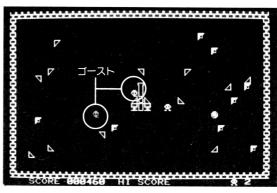
反射板は斜めにあたるとちゃんと90度まげてはねかえすけど、それ以外のところにあたると壊れてしまうのでやっかいです。

またちゃんと敵もいます。緑と水色のゴーストは、わりと適当に追いかけてくるのでかわすのはラクだと思います。どうしてもジャマなら、爆弾をあてて退治することも考えられます。

得点はゴースト、ターゲットともに10点ですが、ターゲットはターゲットを連続して取るたびに、20、30、40……と増えていきます。しかし、途中でゴーストを倒すと10点に逆戻りです。

ゴーストに乗ったり、弾が自分にあったり、砲台や外壁を壊したりするとミスになります。

3回ゲームをミスすると、ゲームオーバーとなります。リプレイはスペースキーです。

ま、反射板パズルだけどなかなかかいいよ。 （し）

⚪今、弾はどこを飛ぶか。砲台から発射され、すぐに反射、しばらくして下に反射、そして、今さっき右へ反射してこれからターゲットに当たりにいくところです。

⚪大砲をタテにゴーストをよけつつターゲットに向かう弾を見守る。

BY JUSTY

初採用ですがこれでしばらくお別れです……

常連のTEIJIRO氏や高橋つかさ氏が休業宣言をしてしまいましたが、ぼくも大学受験を控えているのでプログラムを作る時間と余裕がありません。
初採用なので、これを機会にもっとプログラムを送りたいところですが、これでしばらくポシェットともお別れしなければなりません。
運がよければ、No15でまたお会いしましょう。
それから全国の受験生のみなさん、おたがい、がんばりましょう！

〈REFLEXION〉　よくある思考型アクションゲームといったかんじですが……。一撃必殺といったスリルがないのが寂しいです。それと、PF-Xを使用しているわりには、キャラクタ、とくに砲台がせこいのが残念です。このてのゲームでは、キャラクタの善し悪しが、重要なポイントとなります。もう少し、煮詰めてから投稿してほしかったなーと思います。まーきついことも書きましたが、なかなかのゲームだと思いますだす。では、しゃいなら——！ （エイキチ）

注意
このプログラムはPF-Xを使用しています。PF-Xを起動してから遊びましょう。なお、PF-Xについては16ページ参照。

■変数リスト
X,Y,X(n),Y(m)……自分と敵の座標
TX,TY……弾の座標
CS……スコア
HI……ハイスコア
R……ターゲットの残りの数
RT……続けて壊したターゲットの数
PO……得点の加算分
M$(n)……BGMデータ
C,C1……キャラクタ

■プログラムの説明
10　画面消去、パレット設定
20〜40　自分の移動
50〜70　敵の移動
80　敵に触れたかどうかの判定
90　BGM
100〜180　弾の処理
190　面クリア
200〜240　画面作成
250　ミスの処理
260　ゲームオーバー
260〜290　タイトル表示270
300〜340　初期設定
350〜470　PF-X　PCGセット
480　BGMのデータ

■参考
プログラム　ポシェットNo.6
PASOPIA7
「LAZER PUZZLE」

●PC-8801

```
10 NEW CMD:CLS:STATUS:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOTO 300
20 Z=1-Z:IF INP(9)=191 THEN 100 ELSE I=INP(0) AND INP(1):V=((I=191)*(X<38)-(I=23
9)*(X>1)):IF V=0 THEN W=((I=251)*(Y<22)-(I=254)*(Y>1)):IF W=0 THEN 40
30 C=STATUS(X+V,Y+W) MOD 256:C1=STATUS(X+V+V,Y+W+W) MOD 256:IF C=32 OR C=41 THEN
 40 ELSE IF C=40 OR C=44 OR C1<>32 THEN 50 ELSE WBYTE X+V+V,Y+W+W,7,CHR$(C)
40 WBYTE X,Y,7," ":X=X+V:Y=Y+W:WBYTE X,Y,7,CHR$(42+Z)
50 V=0:W=0:IF RND>.5 THEN V=SGN(X-X(Z)) ELSE W=SGN(Y-Y(Z))
60 C=STATUS(X(Z)+V,Y(Z)+W) MOD 256:IF NOT(C=32 OR C=42 OR C=43) THEN 80
70 WBYTE X(Z),Y(Z),7," ":X(Z)=X(Z)+V:Y(Z)=Y(Z)+W:WBYTE X(Z),Y(Z),4+Z,")"
80 V=0:W=0:FOR I=0 TO 1:IF X=X(Z) AND Y=Y(Z) THEN 250 ELSE NEXT
90 CMD PLAY M$(N):N=N+1:IF N=32 THEN N=0:GOTO 20 ELSE 20
100 TX=20:TY=10:V=0:W=-1:PO=0:C=45
110 WBYTE TX,TY,7,CHR$(C):TX=TX+V:TY=TY+W:C=STATUS(TX,TY) MOD 64:BEEP 1:WBYTE TX
,TY,7,"#":BEEP 0:IF C=32 THEN 110
120 ON C-35 GOTO 130,140,150,160,170,170:GOTO 250
130 IF V= 1 OR W= 1 THEN SWAP V,W:V=-V:W=-W:GOTO 110 ELSE 180
140 IF V=-1 OR W= 1 THEN SWAP V,W:          GOTO 110 ELSE 180
150 IF V= 1 OR W=-1 THEN SWAP V,W:          GOTO 110 ELSE 180
160 IF V=-1 OR W=-1 THEN SWAP V,W:V=-V:W=-W:GOTO 110 ELSE 180
170 IF C=40 THEN T=T-1:RT=RT+1:PO=RT ELSE RT=0:PO=1:IF X(0)=TX AND Y(0)=TY THEN
X(0)=1:Y(0)=1 ELSE X(1)=1:Y(1)=1
180 CMD PLAY ,,"O5CEGB>DFA>C":SC=SC+PO:WBYTE 9,24,7,FNS$(SC*10,6):WBYTE TX,TY,7,
" ":IF T<>0 THEN 50
190 CMD BGM 0:CMD PLAY "@35O5L12GECGAFDABGAB>CEC4":CMD BGM 1:R=R+1:RT=0:T=R*10
200 FOR I=0 TO 23 STEP 23:WBYTE 0,I,7,STRING$(40,","):NEXT:FOR I=1 TO 22:WBYTE 0
,I,7,","+STRING$(38," ")+",":NEXT:WBYTE 20,10,7,"-dl.dll$/%dlll,.,"
210 WBYTE 0,24,5,"   SCORE          HI SCORE           ":FOR I=1 TO T
220 GOSUB 240:WBYTE X,Y,7,"(":NEXT:FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 2:GOSUB 240:WBYTE X,Y
,7,CHR$(36+J):NEXT I,J:CMD PLAY "@0T120Q7V15O5L8","@5T200Q8V15O6L8","T255L24V15
230 X=20:Y=22:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=38:Y(1)=1:N=0:WBYTE 9,24,7,FNS$(SC*10,6):WBYTE
26,24,2,FNS$(HI*10,6):WBYTE 34,24,7,"* "+FNS$(L,1):GOTO 20
240 X=RND*35+2:Y=RND*19+2:IF STATUS(X,Y)<>&H2020 THEN 240 ELSE RETURN
250 CMD BGM 0:CMD PLAY,"C<BAGFEDCQ4D4G4C2":L=L-1:IF L>0 THEN CMD BGM 1:GOTO 200
260 WBYTE 14,12,2," GAME  OVER ":CMD PLAY "O5L8GEC<GA>C<G>C<B>CD<B>C<GC4":CMD BG
M 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT:IF HI<SC THEN HI=SC
270 FOR I=0 TO 24:WBYTE 0,I,7,STRING$(40,","):NEXT:WBYTE 15,12,5,"REFLEXION!"
280 WBYTE 11,21,6,"PUSH [SPACE] KEY !":IF INP(9)<>191 THEN 280
290 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):SC=0:L=3:R=1:T=10:RT=0:GOTO 200
300 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DIM C%(13),M$(31)
310 DEF FNS$(SC,I)=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),I)
320 FOR I=&H20 TO &H5F:PUT@(0,0),KANJI(&H100+I),PSET:GET@(0,0)-(7,7),C%
330 PUT@(1,0),C%,OR:GET@(0,0)-(7,7),C%:P$="":FOR J=0 TO 7:P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(
PEEK(VARPTR(C%(2))+J*3)),2):NEXT:RBYTE(I)=P$+P$+P$:NEXT
340 RESTORE 480:FOR I=0 TO 31:READ M$(I):NEXT
350 RBYTE(35)="3C7AFDFDFFBF4E3C3C7AFDFDFFBF4E3C3C7AFDFDFFBF4E3C":' BOMB
360 RBYTE(36)="0103050911214 1FF0103070F1F3F7FFF0103050911214 1FF":' ◢
370 RBYTE(37)="80C0A090888482FF80C0E0F0F8FCFEFF80C0A090888482FF":' ◣
380 RBYTE(38)="FF412111090503 01FF7F3F1F0F070301FF41211109050301":' ◥
390 RBYTE(39)="FF82848890A0C080FFFEFCF8F0E0C080FF82848890A0C080":' ◤
400 RBYTE(40)="FFFFFFE7E7FFFFFFFFFEC0D8D8C0C080FFFEFCE4E4FCC080":' TARGET
410 RBYTE(41)="3C7EFFDBDB7E3D1F3C7EFFDBDB7E3D1F3C7EFFDBDB7E3D1F":' GHOST
420 RBYTE(42)="000000000000 42E73C7EDBDB7E3C42E73C7EDBDB7E3C42E7":' MY CHARA 1
430 RBYTE(43)="00000000000000C300003C7EDBDB7EFF00003C7EDBDB7EFF":'          2
440 RBYTE(44)="FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF818181FF181818FF":' WALL
450 RBYTE(45)="FFFFFF7E7E7E7E7EFF81C342424242 42FF81C3424242 4242":' BATTERY 1
460 RBYTE(46)="7E7E7E7E7E7E7E7E4242424242424 27E4242424242424 27E":'         2
470 RBYTE(47)="7EFFC3C3C3C3FFFF003C7E7E7E7E3CFF003C424242423CFF":GOTO 270:'3
480 DATA G,E,C,G,F,D,<B>,F,E,G,F,E,D,C,<B,G>,C,E,D,F,G,>C<,G,E,D,F,E,D,C,G,F,D
```

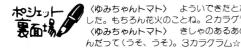
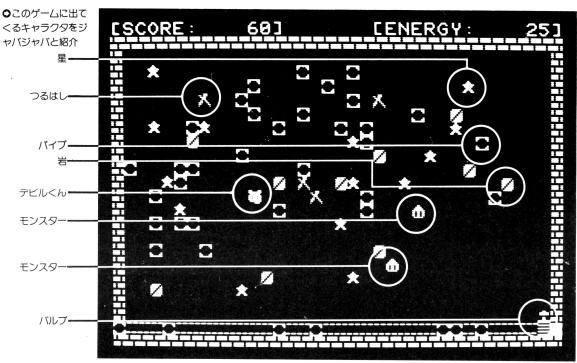
〈ゆみちゃんトマト〉　よういできたとたきでいうよ（用意出来たと滝で言うよ)(島根県・三浦義司）☆ナイアガラの滝はきれいでした。もちろん花火のことね。2カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉　きしゃのあるあのやしき（汽車のあるあの屋敷)(同）☆MoMoんちのことね。外国からわざわざ買ってきたんだって(うそ、うそ)。3カラグラム☆

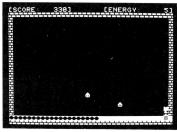
MSXゲームの移植版出来!

A WATER PIPE

アウォーターパイプ

FOR PC-8801mkIISR シリーズ N88-BASIC(V2) on PF-X

○このゲームに出てくるキャラクタをジャバジャバと紹介

打ちこんでくれた人、私にお手紙ください。

やった! これで4連続掲載です。しかし、ぼくの作ったゲームを打ちこんでくれている人がいる……かどうか不安なのです。うー、ぼくのプログラムを打ちこんでしまったという人がいたら、編集部気付けで手紙ください。

○わーい、水道管完成! 水が流れる、ジャバジャバジャバもひとつおまけにジャバ。

どこかで見たような楽しそうなゲーム画面。そうです、つい最近、引退したTEIJIROの同名ゲーム(MSX)の移植版です。

画面の左上あたりでヘコヘコしているのが、デビルくん。とどのつまり、彼をテンキーで操作して、切れ切れになっている水道管を画面のいちばん下に一直線に並べて水を流せばあがり。

目的はかんたんなんだけど、ジャマ者がいる。まず、ブルーとグリーン。こいつらは名前の通りの色をしたモンスターで、デビルくんの敵です。デビルくんはこの2匹にあたるとエネルギーを5ポイント吸い取られてしまう。

それから、なんだか変なアンラッキースター。動きはしないけれど、名前通り不幸の星でこれに触るとデビルく

〈A WATER PIPE〉 これまた移植版。最近の流行なんですかねー。原作はMSXで、原作者がTEIJIROとくれば、ゲーム内容は、まちがいないし、原作に忠実に移植してあるので、楽しんで遊んでしまいました。でも、せっかくV2モードで作ったのなら、BGMぐらい付けてほしかったですね。話は変りますが、最近、移植版の投稿が増加しているようです。しかし、私としては、安易な移植に走るより、オリジナリティの追求に情熱を注いでほしいと思うのだが、みなさんは? (エイキチ)

んのエネルギーが5ポイント減るわけだ。で、もちろんエネルギーがなくなるとゲームオーバー。

アンラッキースターや壁をどかしたいときに役立つのがツルハシ。これをジャマ者に押しつけると敵を消去することができる。

いろいろあって、めでたく水道管がつながったら、右端にいって蛇口にさわるのだ。すると、ポッポッポッポッという感じで、水が流れていく。このときの喜びには深いものがある。　(し)

注意

このゲームはPF-X上で動きます。PF-Xを起動してからRUNしてください。なお、PF-XについてはP16参照。

■変数リスト
X, Y……デビルくんの座標
X(n), Y(m)……ブルー、グリーンの座標
VX, VY……デビルくんの移動用
TX, TY……ブルー、グリーンの移動用
S……スコア
E……エネルギー
I……キー入力用
P, P1……画面読みこみ用

■プログラムの説明
10〜 40　初期設定1
50〜110　画面設定
120　初期設定2
130〜230　メインルーチン（デビルくんの移動）
240〜280　ブルーとグリーンの移動
290〜330　面クリアしたときの処理
340〜350　ミスしたときの処理
360〜380　ゲーム・オーバー
390〜430　PF-Xのセット

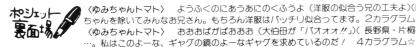
■参考
プログラム　ポシェットNo.7
MSX用
「A WATER PIPE」

●PC-8801

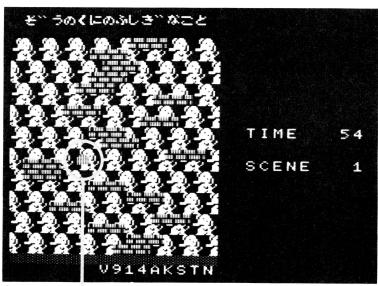
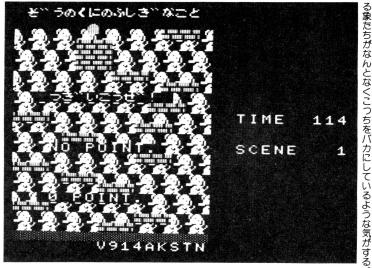
```
10  ' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■||  A WATER PIPE  ||■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:NEW CMD:CMD BGM 0
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 FOR I=0 TO 3:READ M$(I),C(I),M(I):NEXT:GOSUB 390:S=0:E=25:K=0:L=2
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A G E  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 STATUS:CLS:WBYTE 2,1,2,STRING$(36,"-"):FOR I=2 TO 21:WBYTE 2,I,2,"-"
60 WBYTE 37,I,2,"-":NEXT:WBYTE 2,23,2,STRING$(36,"-"):WBYTE 2,22,5,"&"
70 WBYTE 3,22,7,STRING$(34,"+"):WBYTE 36,21,5,"(dl)":WBYTE 37,22,7,"!"
80 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO M(I)          :DATA ",",6,15,',2,10,*,3,5,&,5,37
90 Z=RND*30+4:W=RND*16+3:IF STATUS(Z,W)<>&H2020 THEN 90
100 WBYTE Z,W,C(I),M$(I):NEXT:NEXT:COLOR 7:GOSUB 230:CMD PLAY ,"T255V13@53L64"
110 CMD PLAY ,,,"T120V15L16O6FDFDFEDDCDCCDEFAGGFGAGAGFEDEDCCC","V10L2O3GDEC"
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A R T  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
120 X=3:Y=2:X(0)=3:Y(0)=20:X(1)=36:Y(1)=20:C(4)=4:C(5)=1:CMD PLAY "T255V13L64"
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■   M A I N   ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
130 I=INP(0) AND INP(1):VX=(I=239)-(I=191):VY=(I=254)-(I=251):N=-(N<>1)
140 P=STATUS(X+VX,Y+VY)-8192:G=INSTR(",*&%'-+()",CHR$(P)):IF G>4 THEN 240
150 XX=X+VX*2:YY=Y+VY*2:P1=STATUS(XX,YY)-8192:ON G GOTO 340,180,200,340
160 WBYTE X,Y,7," ":X=X+VX:Y=Y+VY:WBYTE X,Y,7,CHR$(35+N):CMD PLAY ,"B"
170 IF K=33 AND X=36 AND Y=20 THEN 290 ELSE 240
180 IF P1=39 OR P1=44 THEN WBYTE XX,YY,7," ":CMD PLAY "@34FB":GOTO 160
190 IF P1=32 THEN WBYTE XX,YY,3,"*":CMD PLAY "@34>C<":GOTO 160 ELSE 240
200 IF P1=32 THEN WBYTE XX,YY,5,"&":CMD PLAY "@39>>A<<":GOTO 160
210 IF P1<>43 THEN 240 ELSE WBYTE XX,YY,5,"&":CMD PLAY "@39>>BF<<"
220 S=S+10:GOSUB 230:K=K+1:GOTO 160
230 LOCATE 2,0:PRINT USING"[SCORE:######]         [ENERGY:######]";S;E;:RETURN
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  MOVE  G&B  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
240 FOR I=0 TO 1
250 IF RND<L/10 THEN TX=SGN(X-X(I)):TY=SGN(Y-Y(I)) ELSE TX=RND*2-1:TY=RND*2-1
260 P=STATUS(X(I)+TX,Y(I)+TY)-8192:IF P=35 OR P=36 THEN 340
270 IF P<>32 THEN 280 ELSE WBYTE X(I),Y(I),7," ":X(I)=X(I)+TX:Y(I)=Y(I)+TY
280 WBYTE X(I),Y(I),C(4+I),"%":NEXT:GOTO 130
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  C L E A R  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
290 FOR I=2 TO 20:WBYTE 3,I,7,STRING$(34," "):NEXT:FOR I=0 TO 1
300 WBYTE X(I),Y(I),C(4+I),"%":NEXT:WBYTE X,Y,7,"#"
310 FOR I=35 TO 2 STEP -1:WBYTE I,22,7,"!":CMD PLAY ,,,"T120V15L64O7BR8":NEXT
320 E=E+10:L=L+1:K=0:COLOR 4:LOCATE 14,11:PRINT "STAGE CLEAR"
330 COLOR 5:LOCATE 14,13:PRINT "ENERGY  +10":FOR I=0 TO 2500:NEXT:GOTO 50
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  M I S S !  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 WBYTE X,Y,7," ":FOR I=0 TO 1:WBYTE X(I),Y(I),7," ":NEXT
350 CMD PLAY ,,,"T180V15L16<<<CDCDFEDC>>>":E=E-5:GOSUB 230:IF E>0 THEN 120
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  GAME OVER  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 COLOR 3:LOCATE 15,11:PRINT "GAME OVER":COLOR 6:LOCATE 13,13
370 CMD PLAY ,,,"V15L16O6BGFGFDCEFEDC","V10L4O2GEC":PRINT "PUSH [S] KEY"
380 IF INP(4)<>247 THEN 380 ELSE S=0:E=25:K=0:L=2:GOTO 50
::::' ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■  SET  PF-X  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
390 FOR I=0 TO 10:READ D$:RBYTE(35+I)=D$+D$+D$:NEXT:RBYTE(32)=STRING$(48,"0")
400 RBYTE(33)="FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FFC381000081C3FF":RETURN
410 DATA C3BD7EDBDBDBFE70,C3BD7EDBDBDB7F0E,183C7EFFDBDBDB7E,FFC381000081C3FF
420 DATA 7EFDFBF7EFDFBF7E,187E7E001818FFFF,00FF00FF00FF00FF,1CDC78386CE6C381
430 DATA 7700000000000EE00,1038FE7C386CC600,DFDFDF00FBFBFB00
440 ' ■■■■■■■■■■■■■■■||        ORIGINAL FOR MSX BY TEIJIRO          ||■■■■■■■■■■■■■■■
      ■■■■■■■■■■■■■■■||     N88-BASIC V2 MODE ON PF-X BY TORU       ||■■■■■■■■■■■■■■■
```

〈ゆみちゃんトマト〉　ようふくのにあうあにのくふうよ（洋服の似合う兄の工夫よ）(山口県・えむけい）☆ポシエッターズはよっちゃんを除いてみんなお兄さん。もちろん洋服はバッチリ似合ってます。2カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉　おおおばがばおおお（大伯母が「バオオオ!!」）（長野県・片桐裕明）☆こっこれっおかしいっ……ひっく……。私はこのよーな、ギャグの鏡のよーなギャグを求めているのだ！　4カラグラム☆

美しい象の行進に見守られながら

象の国の不思議なこと

FOR MSX(16K)/MSX2

象です。象の大洪水……じゃなかった大行進がゲームのバックに走ります。ただのバックにこんなに凝るなんて、おしゃれですね。しかも驚異の象スクロールは、見ているだけでとても美しい。もしかしたら、象がゲームのバックなのではなくて、ゲームが象スクロールのおまけなのかもしれません。

ゲームもシンプルでなかなかよいものです。カーソルキーの左右とスペースキーのジャンプで青いツリガネを動かして、逆スクロールしていくレンガに乗り移りながら、いちばん上までたどりつけば面クリア。昇りきるまでの時間によりボーナスが加算されます。1シーンの制限時間は5分。オーバーすると即ゲームオーバー。27シーン昇りきるとあなたはチャンプになれます。リプレイはリターンキー。　(エ)

⇧このちょっとわかりにくいのが主人公のキャラクタ、ツリガネ。こいつを操作して、上へ上へと昇っていくのだ。なぜか上にたどりつくと爽快感があるのだった。

⇦時間がかかったのに、ポイントなし。いつも同じ顔をしている象たちがなんとなくこっちをバカにしているような気がする。

ヨッシャ賞かな、バッチリ賞かな

採用だというのでどこがうけたのか考えてみた。メルヘンチックな題名だろうか、ノリのいい音楽だろうか、先に進めば進むほどかんたんになる矛盾性だろうか。だれでも最後には27シーンクリアできるところだろうか。いや、やっぱり象の大行進だろう。どう考えたってあれがいちばん目立つ。ところで、この作品はヨッシャ賞になるのかな、それともバッチリ賞かな。『今は時代が違うのだ』そうだった。今はテクノポリスムックでグラムシステムなのだった。

BY V914AKSTN

〈象の国の不思議なこと〉　おーっと！　なんとかわいい象の大群だこと。その上、面クリアすると、ハットリくんみたいな語調でメッセージが表示される。この調子で、ねずみさんやねこさん、その他いろいろなアニマル君たちがスクロールをしてくれれば地方色豊かなゲームになってしまうでしょう。そうそう担当者のよっちゃんが、地方色豊かなゲームがほしいと言っていたような気がするな〜。などとたわ言を言いつつ、私は一言いいたい。「なぜ、自分のキャラがこんなにせこいんだよ！」（MoMo）

注意 このプログラムは、DISK BASICでは、正常に作動しません。また、一部マシン語を使用しています。リスト中に簡単なチェックサムが内蔵されていますが、念のためRUNする前に、SAVEしておきましょう。

■変数リスト
SC……面数
X, Y……釣り鐘の座標
VX, VY……釣り鐘の座標増分
SQ……ブロックのカウンタ
PO……得点
SP……スピード

■プログラムの説明
10　360行へ
20～70　初期設定
90～220　メイン
230～290　シーンクリア
300～350　ゲームオーバー
360～630　キャラクタ、マシン語書きこみ等
640～850　マシン語データ
860～960　キャラクタデータ

```
10 GOTO 360
20 REM
30 SC=0:PO=0
40 SC=SC+1:SP=150-(SCMOD4)*50:SB=8-(SC¥4
)*2:TIME=0
50 FORI=0TO22:A=USR(0):NEXT
60 LOCATE25,13:PRINTSC
70 X=100:Y=168:VX=0:VY=0:SQ=SB:J=-1
80 REM
90 S=STICK(0):VX=VX+(S=7)*2+(VX>0)-(S=3)
*2-(VX<0)
100 IFJANDSTRIG(0)THENVY=5:J=0
110 X=X+VX-2:Y=Y-VY:VY=VY-1
120 IFX<16THENVX=0:X=16
130 IFX>136THENVX=0:X=136
140 IFVY<-5THENVY=-5
150 TNM=INT(TIME/60):IF TNM>300 THEN GOT
O 310 ELSE LOCATE 18,10:PRINTUSING "TIME
 ####";TNM
160 V=VPEEK(6176+X¥8+(Y¥8)*32)ORVPEEK(61
77+X¥8+(Y¥8)*32)
170 IFVAND8THENY=Y-YMOD8:J=-1
180 PUTSPRITE0,(X,Y),4,0
190 SQ=SQ-1:IFSQ<1THENSQ=SB:A=USR(0)ELSE
A=USR1(0)
200 FORI=0TOSP:NEXT
210 IFY>15GOTO 90
220 IFSC=27GOTO 300
230 LOCATE2,8:PRINT" つぎいこうぜ! "
240 PP=20-TIME¥60:LOCATE3,13
250 IFPP>0THENPRINT"+";PP;"POINT.":PO=PO
+PP:GOTO 270
260 PRINT"NO POINT."
270 LOCATE2,18:PRINTPO;"POINT."
280 PLAY"s0m10000t180ol8cr8c4ef16g16abo5
ccc","v14t180ol8er8e4gd16e16deggg":FORI=
0TO1:I=I+PLAY(0):NEXT
290 GOTO 40
300 PO=PO-PP*(PP>0)
310 LOCATE2,8:PRINT" GAME OVER "
320 LOCATE3,13:PRINTPO;"POINT."
330 PLAY"S0M20000T120OL4C.D8CD.E8DEEFGGF
EEED.D8DC2.","V12T120OL4E.F8EF.G8FGGABBA
GGGF.F8FE2."
340 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 30 ELSE GOTO
 340
350 REM
360 CLEAR100,&HEDFF:DEFINTA-Z
370 SCREEN1,0,0:WIDTH29:KEYOFF
380 FORI=&HEE00TO&HEEA7STEP8:S=0
390 FORJ=0TO7:READA$:A=VAL("&H"+A$)
400 POKEI+J,A:S=S+A:NEXT:READA$
410 IF SMOD256-VAL("&H"+A$) THENPRINT"ER
ROR IN";PEEK(-2396)*256+PEEK(-2397):END
420 NEXT
430 FORI=&HEF00TO&HEF7F:READA$
440 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
450 FORI=0TO3:FORJ=0TO15:POKE&HEF80+I*32
+J,PEEK(&HEF10+I*32+J):NEXT
460 FORJ=0TO15:POKE&HEF90+I*32+J,PEEK(&H
EF00+I*32+J):NEXTJ,I
470 FORI=14336TO14351:READA$
480 VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
490 FORI=&H640TO&H647:READA$:A=VAL("&H"+
A$)
500 FORJ=0TO3:VPOKEJ*8+I,A:NEXTJ,I
510 FORI=&H660TO&H667:READA$
520 VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
530 AD=&HF180:FORI=0TO4:FORJ=0TO3:FORK=0
TO7:POKEAD,192+J
540 POKEAD+1,192+(J+2)MOD4:AD=AD+2:NEXTK
,J,I
550 FORI=&HF000TO&HF13F:POKEI,0:NEXT
560 CLS:LOCATE,22:PRINTSTRING$(16,204)
570 LOCATE,0:PRINT" ぞうのくにのふしぎなこと"
580 LOCATE18,13:PRINT"SCENE"
590 LOCATE7,23:PRINT"V914AKSTN";
600 COLOR 15,1,1:VPOKE8217,&H91
610 DEFUSR=&HEE00
620 DEFUSR1=&HEE84
630 GOTO 30
640 REM
650 DATAF3,11,3F,F1,21,2F,F1,01,76
660 DATA30,01,ED,B8,21,00,F0,AF,96
670 DATA06,10,77,23,10,FC,3A,A9,9F
680 DATAEE,07,47,ED,5F,A8,0F,32,71
690 DATAA9,EE,E6,0F,FE,0E,30,EE,B6
700 DATA21,00,F0,6F,3E,08,06,03,CF
710 DATA77,23,10,FC,21,42,58,0E,6F
720 DATA99,11,20,00,D9,06,14,21,DE
730 DATA00,F0,11,80,F1,D9,ED,69,A1
740 DATAED,61,19,D9,C5,06,02,1A,27
750 DATAB6,D3,98,23,13,1A,B6,D3,FA
760 DATA98,23,13,1A,B6,D3,98,23,2C
770 DATA13,1A,B6,D3,98,23,13,1A,9E
780 DATAB6,D3,98,23,13,1A,B6,D3,FA
790 DATA98,23,13,1A,B6,D3,98,23,2C
800 DATA13,1A,B6,D3,98,23,13,10,94
810 DATACE,C1,10,C1,F3,3A,A8,EE,23
820 DATA3C,E6,07,32,A8,EE,87,87,FF
830 DATA87,87,87,5F,16,EF,21,00,1A
840 DATA46,0E,99,ED,69,ED,61,06,97
850 DATA20,1A,D3,98,13,10,FA,C9,8B
860 REM
870 DATA0D,1B,17,16,0F,0F,0F,7F,78,03,07
,0E,0F,0F,0F,1F
880 DATAC0,E0,E0,F0,F0,A8,E8,E8,C8,F2,E2
,B4,38,F0,B0,78
890 DATA16,2F,5F,57,3D,3F,3F,FF,E3,0F,1F
,36,39,1F,1F,3F
900 DATA00,00,80,C0,A0,A0,A0,20,C0,C0,88
,C8,D0,A0,80,80
910 DATA70,F8,7C,FC,DA,FA,FA,F2,1C,78,FC
,AE,9F,FE,BE,DF
920 DATA01,02,05,05,03,01,05,07,03,00,00
,61,81,01,01,03
930 DATA60,F0,F8,7C,DA,FA,FA,F2,3C,FC,F8
,6C,9D,FA,F8,F8
940 DATA01,02,05,05,03,03,03,0F,0E,00,81
,83,03,01,01,03
950 DATA3C,7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,7E,3C
960 DATADF,DF,DF,00,FB,FB,FB,00,AA,55,AA
,55,AA,55,AA,55
```

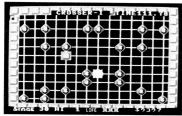
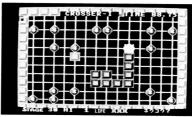

〈ゆみちゃんトマト〉　きゆうこんしんこうゆき（求婚、進行、ゆき）(島根県・三浦義司) ☆うーん……いつになるやら。遠い遠い未来ですね。1.5カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉　にしかわしがけでのたつまきがきまつたのでけがしわかしに（西川氏、崖での竜巻きが決まったので怪我し若死に）(鳥取県・新田順也) ☆長いし、ちゃんとした話になってるね。4カラグラム☆

ジリジリと進むひと筆書きパズル

クロッサー ワン

CROSSER-I

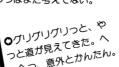
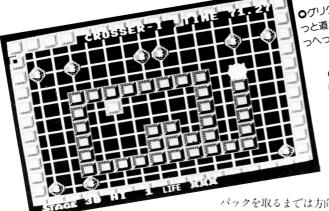
FOR MSX(16K)/MSX2

⭘これは30面です。えーと、どうしようかしら。ちなみに私は真中あたりの白影です。

⭘まず内側からぐりぐりと回っていきます。ただ、その先はじつはまだ考えてない。

BY 兼森雄一

かなしいよー! アホー! 16KBのバカヤロー!

このゲームは50面もあって楽しめるのでぜひ遊んでやってください。注意するところはやっぱり500行のREM文ですね。
ところで、TEIJIROさんは88持ってないんですか。88FRっていいよ。ソフトたくさんあるし、ディスクってとても奥が深いし……。ぼくのMSXは16KBなのでTEIJIRO印の第2弾『THE GRACES』ができないんだよー! かなしいよー。バカヤロー! アホ! 16KBのバカー! という苦情でした。88に移植してくれよー、といいつつ私は記事を見ているのでした。P.S.テストプレイをして、がんばって面を解いてくれた『有居くん』『岡富くん』、どーも!

⭘グリグリグリっと、やっと道が見えてきた。へっへつ、意外とかんたん。

⭘結局、ずっとグリグリするだけでクリア

クロッサーと呼ばれるマシンを操作し、すべてのエネルギーパックを取る全50面のひと筆書きゲームです。

RUNするとタイトル画面が出て、スペースキーでゲームスタート。GAME STARTと表示されているときにリターンキーを押して面数を入力するとそれまでクリアした面のうち好きな面から始められます。

クロッサーは数字の[1]、[2]、[3]、[4](上右下左)かカーソルキーでその方向に進みますが、6角形のエネルギーパックを取るまでは方向が変えられません。自分の通ったあとや壁にあたるか、タイムオーバーでLIFEが1減り、すべてなくなるとゲームオーバーです。

その面の答えがもうわかっているなら、数字キーで、例えば[1][2][3]といっぺんに入力するとエネルギーパックに着くたびに上、右、下と自動的に方向を変えてくれるので、ラクです。 (エ)

■変数リスト

X, Y……CROSSERの座標
RO……面数
HR……プレーヤーの到達面数
LA……LIFE
T……とったパックの数
TI……タイム

■プログラムの説明

10〜 30	初期設定
40〜130	タイトル画面
140〜220	ゲーム画面設定等
230〜250	メイン
260〜290	ゲームオーバー
300〜330	面クリア
340	タイムオーバー
350〜390	全面クリア
400〜490	面データ
500	?

■参考

ポシェットNo.5「CROSSER-I」

〈CROSSER-I〉 おや? どっかで見たことがあるな〜。おっ、MZからの移植版じゃねえか。たしか、1画面だったよなMZ版は、どれどれ。長いリストだな。RUNしちゃおう。おー、けっこうこっているじゃんかよ。えっ? いいこと教えてくれるって。7の倍数面でTIMEが77の時、クリアすると自機が1機増える? エイキチくんありがとう。それじゃ、ためしにやってみるかな。え〜ん。うまくいかないよ。こりゃ、ちょっとむずいな。というわけで、成功したら誰か教えてちょ。(MoMo)

○ゲームとゲームのあいだにサササーッと文字の集まるデモがある。ちょっとした遊びがきいてるね。

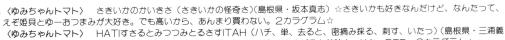
STAGE 31

STAGE 31

```
10 GOSUB100:CLEAR:SCREEN1,2,0:COLOR 15,1
,1:KEYOFF:WIDTH32:FORI=384TO752:VPOKEI,V
PEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=0TO2:READA
$:B$="":FORJ=1TO63STEP2:B$=B$+CHR$(VAL("
&H"+MID$(A$,J,2))):SPRITE$(I)=B$:NEXTJ,I
:VPOKE8206,112:HR=1:YH(1)=-4:XH(2)=4:YH(
3)=4:XH(4)=-4
20 DATA70584C66331A0D0B0B0D1A33664C59770
61A3266CE5BB3D3D7B75FCE6672FAEE,07273319
4CE5F2F4F4F2E54C19332707E0E4CC9832A74F2F
2F4FA73298CCE4E0,0F3F7FFFFFFFFFFFFFFFFF
FFF7F3F0FF0FCFEFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEFCF
0:A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
30 FORI=0TO3:READB$,C$:CH$(I)=B$+A$+C$:N
EXT:DATA"pq","rs","hi","jk","de","fg","x
y","z{":CH$(4)=CHR$(28)+CHR$(28)+CHR$(31
):RESTORE80:FORI=100TO123:READA$:B=0:FOR
J=1TO15STEP2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):VP
OKEI*8+B,A:B=B+1:NEXTJ,I:VPOKE8204,160
40 RO=1:LOCATE0,23:PRINT"  ll ll  lll ll
 ll ll ll   lll":PRINT"  l  l l l l l  l
  l  l l   l":PRINT"  l  ll  l l ll ll l
l ll  l l":PRINT"  l  l l l l  l  l l  l
 l   l":PRINT"  ll l l lll ll ll ll l l
 lll":FORI=1TO15
50 PRINT:NEXT:RESTORE50:FORI=1TO8:READA$
:LOCATE6,11+I:PRINTA$:NEXT:VPOKE8207,80:
DATA"  KEY","  ┌─┐","  |1|","┌─┼┼┼─┐","|
4├┼┤2|","└─┼┼┼─┘","  |3|","  └─┘","BROCK
"," de xy"," fg z{","","PACK"," pq"," rs
","","CROSSER"
60 FORI=1TO9:LOCATE17,10+I:READA$:PRINTA
$:NEXT:PUTSPRITE1,(142,160),15,1:PUTSPRI
TE0,(142,160),14,0:LOCATE9,23:PRINT"HIT
SPACE KEY";:P$(0)="T150O4V12L1":L$(0)="T
150S1M5000L8O4":BEEP:PLAYP$(0),L$(0):P=0
:A$="":B$="":C$="":D$=""
70 FORI=1TO3:VPOKE8205,(I*2+2)*16+I+1:GO
SUB120:FORJ=0TO900:IFINKEY$<>CHR$(32)THE
NNEXTJ,I:FORI=0TO2:I=I+PLAY(0):NEXT:GOSU
B100:FORM=0TO1:FORN=1TO15:FORK=1TO15:FOR
L=0TO5:VPOKE8205,N*16+K:IFINKEY$=CHR$(32
)THEN150ELSE80ELSE150
80 NEXTL,K,N,M:BEEP:PLAYP$(0),L$(0),Y$(0
):GOTO70:DATAFFAAD5AADFAFDFAF,FFAD59A1F1
F1F1F1,DFAFDFAFE0C080FF,F1F1F1F1010503FF
,01010101010101FF,80808080808080FF,FF010
10101010101,FF80808080808080,FFFF0000FFF
F0000,008E848484848EE
90 SOUND6,14:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND1
1,0:SOUND12,10:SOUND13,4:RETURN:DATA00EE
8888EE88888E,C6BA546C6C54BAC6,03060D1E3D
6B576B,C0A0509844CAE2C2,576B5721180A0403
,CAE2CA44089020C0,3F787370 3C8EFEFC,FF00F
3C7CECCCFCC,FF0087CD6C6DEC67
100 P=0:SOUND0,0:SOUND1,9:SOUND2,0:SOUND
3,9:SOUND7,252:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND
11,20:SOUND12,6:SOUND13,14:RETURN:DATAFF
009FD81ED8DFDF,FFAAD5AADFAFDFAF,FFAD59A1
F1F1F1F1,DFAFDFAFE0C080FF,F1F1F1F1010503
FF
110 SOUND6,16:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND
11,0:SOUND13,8:RETURN:DATA10,FFFFFFFFF77
5FFFFFFFFFF77FFFDFFFFFDF5FFFF,1,B7,8,14,
160,112,80,13,F775FFFFFFFFB777FFFFFFFFFF
FFB77FFFFFFFF7D,2,C075,2,2,7,FFFFFB5FFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFDFFFFFFBDBFFFF,12:R1-3
120 IFI=1THENPLAY"R1R1EGEAEGEL2GFEDL1E",
STRING$(96,"C"):RETURNELSEIFI=2THENPLAY"
FV15GAB",STRING$(32,"D"):RETURNELSEPLAY"
L2GL8EL4G.L2GABO5CDR1","L8CCCCCCCCCCV15L
4CDCDCDCDER1":RETURN
130 LOCATE20,1:PRINTUSING"TIME###.##";(T
I-TIME)/60:RETURN:DATA406080A05272A283A4
85A687,12,14,16,FFFFED7FFFFFED7FFFFFEDD7
FF5FFFFFEF57FFFF,5,3343878889,16,12,13,F
FFFDDDFFFFFFFFFFFFDBFFFFDBFFFFBBDBFFDFBF,
18,22233334444555656474738382565758 98A8,
12,10:R3-5
140 LOCATE6,14:PRINTUSING"INPUT ROUND[1-
##]";HR;:INPUTRO:IFRO<1ORHR<ROTHEN140:EL
SELOCATE10,16:PRINT"OK!":BEEP:PLAY"V13T2
50L64O6CDL8E","V13T250L64O6EFL8G":FORI=0
TO900:NEXT
150 FORI=1TO3:P$(I)="":L$(I)="":NEXT:PUT
SPRITE0,(0,209):PUTSPRITE1,(0,209):LA=5:
T=0:BEEP:GOSUB100:P=0:CLS:FORI=0TO150:LO
CATE9,10:PRINT"rsGAME STARTrs":LOCATE9,9
:PRINT"pq            pq":IFINKEY$=CHR$(13)
THEN140:ELSE:NEXT:TI=7200
160 FORI=0TO23:LOCATE0,23:PRINT:NEXT:VPO
KE8206,112:LOCATE14,23:GOSUB90:PRINT"uv"
:FORI=1TO12:PRINT:NEXT:GOSUB90:FORI=14TO
2STEP-1:LOCATE14-I,10:PRINT" t";SPC(I-2)
;"uv";SPC(I-2);"w ":NEXT:GOSUB90:FORI=1T
O10
170 LOCATE18,I:PRINT"ll":LOCATE18,I-1:PR
INT"  ":NEXT:RESTORE110:FORI=1TORO:READD
(1),A$(1),D(2),A$(2),X,Y:LOCATE18,10:PRI
NTI;" ":BEEP:IFINT(I/5)*5+1=ITHENREADA,B
,C:VPOKE8204,A:VPOKE8206,B:VPOKE8207,C
180 NEXT:FORI=0TO500:NEXT:PLAYP$(0),L$(0
),"T150V13O4":PLAY"L8CECECECEDEDEDEDEDEF
GL2B","O3L8CCCCCCCCDDDDDDDDDDDGGGG","L2
GAGAB":VPOKE8205,48:A$="de":B$="fg":C$="
de":D$="fg":FORI=1TO14:A$=A$+"de":B$=B$+
"fg":C$=C$+"hi":D$=D$+"jk":NEXT
190 IFPLAY(0)=-1THEN190ELSEA$=A$+"de":B$
=B$+"fg":C$=C$+"de":D$=D$+"fg":LOCATE0,0
:PRINTA$;B$;:FORI=1TO10:PRINTC$;D$;:NEXT
:PRINTA$;:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),14,0:PU
TSPRITE1,(X*8,Y*8-1),15,1:A$="":B$="":C$
="":D$=""
200 FORI=1TOD(2)*2STEP2:LOCATEVAL("&H"+M
ID$(A$(2),I,1))*2+2,VAL("&H"+MID$(A$(2),
I+1,1))*2+2:PRINTCH$(2):NEXTI:LOCATE8,1:
PRINT" CROSSER-I ":LOCATE1,23:PRINTUSING
"tuvw ## HI ## mn "+STRING$(LA-1,"o");RO
;HR;
210 FORI=0TO9:FORJ=0TO15:I$(1)=MID$(A$(1
),I*4+1,4):I$(3)=BIN$(VAL("&H"+I$(1))):I
$(2)=MID$(I$(3),J+1,1):IFI$(2)="0"THENC=
0:PLAY"V15O2L16C","V15O2L16E"ELSEC=4
220 LOCATEJ*2,I*2+2:PRINTCH$(C):NEXTJ,I:
PLAY"V15O6L16EFGBEFGBGFGFCC","V15O7L16EF
GBEFGBGFGFCC":I$(3)="":I$(1)="":I$(2)=""
:FORI=0TO2:IFPLAY(0)=-1THENI=0:TIME=0:NE
XTELSEONINTERVAL=TIGOSUB340:INTERVALON
230 GOSUB130:FORI=0TO2:I=I+PLAY(0):NEXT:
LOCATE24,23:PRINT"ﾎｳｺｳ?";:I$=INKEY$:ST=S
TICK(0):IFI$=""THEN230ELSEBEEP:IFI$="1"O
RST=1THENHO=1ELSEIFI$="2"ORST=3THENHO=2E
LSEIFI$="3"ORST=5THENHO=3ELSEIFI$="4"ORS
T=7THENHO=4ELSE230
240 GOSUB100:FORI=0TO2:I=I+PLAY(0):NEXT:
LOCATE24,23:PRINT"      ";:LOCATEX,Y:PRIN
TCH$(3):V=X*8:W=Y*8-1:FORI=1TO4:V=V+XH(H
O):W=W+YH(HO):PUTSPRITE0,(V,W),14,0:PUTS
PRITE1,(V,W),15,1:GOSUB130:NEXTI:X=V/8:Y
=(W+1)/8:VP=VPEEK(6144+X+Y*32)
250 IFVP=100ORVP=120THEN260ELSEIFVP=112T
HENT=T+1:BEEP:PLAY"T200V15L8O4GFEG","T20
0V15L8O4EDCE","T200V15L4O3GA":IFT=D(1)TH
ENE=INT((TI-TIME)/60):INTERVALOFF:GOTO30
0ELSE230ELSE240
```

リスト次ページに続く

〈ゆみちゃんトマト〉　さきいかのかいきさ（さきいかの怪奇さ)(島根県・坂本真志）☆さきいかも好きなんだけど、なんたって、えぞ姫貝とゆーおつまみが大好き。でも高いから、あんまり買わない。2カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉　HATIすさるとみつつみとるさすITAH（ハチ、単、去ると、密摘み採る、刺す、いたっ）(島根県・三浦義司）☆子供の頃「みつばちハッチ」を見てました。ヨーグルトにハチミツをまぜると美味よ。はち=BEE。3カラグラム☆

```
260 INTERVALOFF:BEEP:TI=72ØØ:T=Ø:SOUND12
,2Ø:FORI=1TO8:PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8-1),I*2
-1,Ø:GOSUB11Ø:FORJ=ØTO5Ø:NEXTJ,I:SOUND12
,2ØØ:GOSUB11Ø:LA=LA-1:IFLA=ØTHEN27ØELSEF
ORI=ØTO3ØØØ:NEXT:PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):GOTO
16Ø
27Ø PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):FORI=1TO34:LOCATE
Ø,23:PRINT:NEXT:LOCATE11,23:PRINT"GAME O
VER":FORI=1TO15:PRINT:NEXT:IFRO>HRANDRO>
4THENHR=(INT(RO/5))*5:LOCATE8,13:PRINT"Y
OU ARE HI-ROUND":P=1:ELSELOCATE8,13:PRIN
T"YOU ARE ROUND ";RO:P=Ø
28Ø BEEP:P$(1)="V15O5T15ØR1R1R1R1R1R1L16
G8FAFAG8B8":PLAYP$(Ø):PLAY"T2ØØO3L4ED+EL
2G-V13R2L4GF+GL2BV15R2BA+G-FL4EDL1C+","V
12O3T2ØØR1L4CDEV14R1EFGL2GFEDL4CO2BL1AR1
",P$(P)
29Ø IFPLAY(Ø)=ØTHENP$(1)="":VPOKE82Ø4,16
Ø:VPOKE82Ø6,112:VPOKE82Ø7,8Ø:GOTO 4ØELSE
29Ø:DATA11,BFF7B7FFFFFFFFFFFF7F5FFFFFFFFF
FFFB7FFF7FD,27,1424414243444546474854918
18272736364657576868797988B8C8,2,1Ø,48,2Ø
9,112,15,BFDDF6DFFFFFFFFFB7DDFFFFFFFFFBEF
DFFFFBFFD:R6-7
3ØØ IFRO=5ØTHEN35ØELSEPUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8)
:FORI=ØTO12:LOCATEØ,23-I:PRINTSTRING$(32
," ");:LOCATEØ,I:PRINTSTRING$(32," ");:N
EXT:LOCATE13,23:PRINTRO:FORI=ØTO11:PRINT
:NEXT:S=2Ø:FORI=ØTO8:LOCATEI,1Ø:PRINT" t
uvw";SPC(S);"CLEAR ":LOCATE13,1Ø:PRINTRO
:S=S-2:NEXT
31Ø LOCATE1Ø,8:PRINT"TIME ";E:PLAYP$(Ø),
L$(Ø),L$(Ø):PLAY"L3O4EFGL4E","O5L12EDEDD
EFGBABAL4G","L6O3CCCCCCL4C":IFLA<9ANDE=7
7ANDINT(RO/7)=RO/7THENLOCATE5,14:PRINT"T
IME 77 AND ROUND7×"RO/7"!!":LOCATE12,15:
PRINT"CROSSER 1UP!!":LA=LA+1
32Ø RO=RO+1:T=Ø:IFE>6ØTHENLOCATE1Ø,12:PR
INT"TIME BONUS!":TI=1Ø8ØØELSETI=72ØØ:DAT
A1,Ø6,14,1Ø,21,FFFFF77FFFFFFA1FF67FF93FF
EFFF2BFFDDFFFFF,4,52827648,14,12,35:'R7-
8
33Ø IFPLAY(Ø)=ØTHEN16ØELSE33Ø:DATAFFFBBA
B7FFFFFE83AA4FFFFFE4EBFDEBF5EBEDFB,3,B6B
7B8,6,4,12,F7B9FFFFFFFFFFFFFE7BBFFFFFFFFFE
FFBFFFFFFFF9,3,B5C5C6,2,2,24,F557FFFFF557
FFFFF5D7FFFFF557FFFFF557FFFF,23,Ø4142441
424344454647496484A1A2A3A4A5A6A7A9C4D4,1
6,1Ø,144:R7-11
34Ø BEEP:PLAY"V15T2ØØL8FEDC","V15T2ØØL8A
GFE","V15T2ØØL4O3GE":LOCATE12,12:PRINT"T
IME OUT":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:RETURN26Ø
35Ø BEEP:A$="":B$="":FORI=1TO7:A$=A$+"de
":B$=B$+"fg":NEXT:GOSUB1ØØ:FORI=16TO111:
PUTSPRITEØ,(112,I),15,Ø:PUTSPRITE1,(112,
I),1Ø,1::NEXT:FORI=ØTO4Ø:LOCATEØ,23:PRIN
TA$+"  "+A$+"de"+B$+"  "+B$+"fg";:LOCATE
14,14:PRINT"xy":LOCATE14,15:PRINT"z{"
36Ø NEXT:LOCATEØ,23:PRINTSPC(255)SPC(255
):PRINTSPC(9)"VERY GOOD!!":GOSUB11Ø:FORI
=ØTO16:LOCATEI,17:PRINT" tuvw":LOCATE29-
I,17:PRINT"ALL ":FORJ=ØTO5Ø:NEXTJ,I:FORI
=1TO1Ø:LOCATEI,6+I:PRINT"YOU ARE":LOCATE
I-1,5+I:PRINTSPC(7):FORJ=ØTO5Ø:NEXTJ,I
37Ø FORI=1TO1Ø:LOCATE26-I,8+I:PRINT"CLEA
R":LOCATE27-I,7+I:PRINTSPC(5):FORJ=ØTO5Ø
:NEXTJ,I:LOCATE13,17:PRINT"ALL tuvw":BEE
P
38Ø FORI=ØTO9:PLAY"T2ØØO4S1M1ØØØØL8GAL4E
L8EFL4CL8EDEFL4GAL8AGFEDDCCR4L4CR4ER4GL8
GFEDDL4C.L4EFEFGFGEEFEFEFEFDEFG","T2ØØS1
M1ØØØØO3L2GEFGAEL4CEEGGBL2FEEFEFGFGEFG",
"T2ØØO5V13L2GAGABBCEGBGEFEFGFGEAB":VPOKE
82Ø6,(INT(RND(1)*14+2))*16:NEXTI
39Ø PLAY"L8EDCEGEL4EL8CCL4GAGGL8BBT32L1M
65535B.","L4E.G.GEBBBBL8O5DDT32L1M65535D
.","ABGAGT32S1L1M65525O3G.":END:DATA24Ø,
192,23,F7F7E76FCDDFFFFFFDFFFFFFC9DFE36FF
7F7FFFF,3,3444C4,14,1Ø,15,EF7FFFFFEDFFFF
FFED6FFFFFEDFFFF6FEDFFFF7F,2,6989,6,2Ø:R
11-14
4ØØ DATA23,FFFFFEEFFFFFDAABFFFFFFF9DBFFF
EABDBFFFAE9,7,54555636747576,14,12,14,FF
FFFFFFB7FFFFFFE7FFAAFFE3FFFFFFB6FFFFF,1
2,5363839354945657678797 96,16,12,6,FFFFF
B6FFFFFFBFFFF6FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF,2,77
78,16,12,64,144,64,21:R14-17
41Ø DATAB76DFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFBF6DBF6D
BF6DBF6D,6,1Ø2Ø8Ø9Ø3738,8,14,24,FFFFFFFF
FF9FFFCFEAA7FD57EAA7FFCFFF9FFFFF,5,8191C
58999,8,12,22,EBBBFFFFAAAFFFFFFEEFABFFFF
FFFABBFFFFFFAB,5,5ØØ3Ø4Ø6Ø7,2,2,11,FFFFF
D6FFFFFFFFFFED6FFFFFFFFFED6FFFFFFFFF,2,87
97,6,4:R17-2Ø
42Ø DATA24,FFFFFFBBDFBFEFA3E3EFFBFFDB8DF
FFFFFDDFBBF,1,EØ,1Ø,6,6Ø,8Ø,6Ø,23,EAEFCF
FFFAEBEBFFFEABFAFFDEBFFFFFDFEFFFFF,2,B37
5,2,2,34,FDDFEDD5C7759DEFFDED9FFFDFFFC76
FE765FFFF,1,EØ,16,1Ø,33,FDFBFEDB8FFFFCDB
FF9FBFFBFBBFFABF8FE7BAA3,1,EØ,4,12,15:R2
1-25
43Ø DATAFFFFEDFFCE7FFFFFFFFFFF5FFFFFCCFF
EDDFFFFF,11,71767778B1B2B3B4B5B6B8,12,6,
24,FFFFF7FBF7F7DF77FFFFD777D77BFF73DF73F
F77,2,B4A8,8,16,15Ø,48,2Ø8,4Ø,FEFFDEBB9F
B79DDF9DBF96FF95FFFFFFFFC91BC91,1,EØ,4,18
,23,F75FFFD7FFFFFF5FF3F3FF57F27FFFFFF673
FFFF,14:R25-28
44Ø DATA4352618192A34756658596A76989,16,
2Ø,32,DEAFFFFFFE35DDC9EDD3CFFFDD5BFD5FFF
FFFDDF,9,5152639192835595 78,16,2Ø,2Ø,FFF
FAE75FFFFEBD7FFFFFFFFFFEDFFEDFEBF7AFFD,1,
44,16,14,37,FFFFE7FFC3E7D927FDFFFD27FD21
D9FFC3FFE7FF,1Ø,2324252627333744 4546,26,
12,24Ø:R28-31
45Ø DATA96,188,23,FFBBDFBFFFFFD5AFD5AFFF
EBFFFFDBBFDBBBFFFF,3,2795C4,4,14,21,FFFF
FEFBCE3FFFAFDF6FDDBFFFFFFFFFFDB2BFFFF,2,1
384,6,12,21,FFFFDDFBFF6FD52FFFFFFFEBF7FB
FFCFDFCBFFFF,1,93,12,12,4Ø,83B5FCFFFFA7F
FFFFEADE1FFFDFD9DF78CF784FD,1,15,1Ø,18,2
8:R32-36
46Ø DATAFFFFDDBDF3FFFD9FF9D7FF95FFFFED9F
E3FFDD9F,5,52825888A5,6,6,116,224,96,36,
FFFFFFFFFBFBE9F7A4EFCA5FFDØ7FE9B829FFFFF
,4,78A8B8C8,12,16,37,FFFFDF7FEEFFF63FF6A
FCE3FEØ6FFE7FE76BE93B,3,354555,6,16,32,B
CEDBCBDFFFFFFE7DBFFE7A5FBFFCFE7F6FFBEAD,
9:R36-39
47Ø DATA717273747576777879,14,14,22,FFFF
CC8FFFFFE1E7FF9FFFFFF3F3FFFFFEDBFFFF,6,C
1C2C3A6A7A8,4,18,26,FFFFDC83EBFFFFFFF383
F5FFEE87FFFFFFFBFFFF,2,19C9,4,18,157,192
,254,41,AFF5DEFBAFF5F6EFBBDDED97FB6FB6F5
CD7BCBF5,1,EØ,2,2Ø,39:R39-43
48Ø DATAFF65FD4FFFCFF9C3FDB3DBFFFF93CF6B
E7FFF369,1,73,12,16,43,FFFFCC8187CFFFEFD
63FD48FFCCFFCEFF48DFFFF,1,EØ,2,18,56,DDD
DBBB9E775ECEFCCD9B135F6ØFEEC9DDB1BB6D,1,
B7,2,2,97,8ØØ18ØØ18ØØ18ØØ18ØØ1CØØ1FFFFFF
FFFFFF8ØØ1,1,EØ,2,12,116,16Ø,15Ø,2Ø:R43-
47
49Ø DATAF7EFCBB5FFFFFFFFC7BFFFFFFFE7FFFF
E3BFDFFD,1,EØ,1Ø,14,48,9555F3FFF157919DF
3DD93BDE5FDF3FFDF9DBF9D,1,EØ,6,16,9,FFFF
FAFFFFFFFFFFC3FFFFFFFFFFFFFFFE6FFFFFF,7,A
29384758697A8,4,4,2Ø,FEFDFFFFF571FFFFF9F
FF95FFFFFFFFFD5D3ffff,1,EØ,4,6:R47-5Ø
5ØØ 'BY Y.KANEMORI  tuvw 8.3321414.. tuv
w 9.432212332214.. tuvw 35.1123221234441
4.. tuvw 48.12321412141214..  GOOD LUCK!
```

〈ゆみちゃんトマト〉　だんなやいはすきなきすはいやなんだ（旦那！やい！ハスキーなキスはいやなんだ‼）（秋田県・ニコニコパチパチ）☆ホモの旦那がハスキーなキスをしてきたので怒っているとこだって。ひえー。日本では流行らないでね。3カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉　かばんやいていやんばか（カバン焼いてイヤンバカ）（北海道・盛俊瑞）☆山科さんのカバンはとっても重いので、山科さんの右肩は常に下がり気味なのダよ。職業病の一種かな〜。1カラグラム☆

突進してくるネコつぶし岩の恐怖

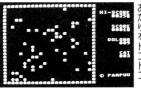
ぺっちゃんこ

FOR MSX(16K)/MSX2

BY HIROSHI
コミックは100冊くらい持ってます

コミックが好きで主に楳図かずお、永井豪、白土三平を集めています。作品では、漂流教室、洗礼、デビルマン、凄ノ王が面白かった。永井豪氏の作品は完結してないものが多くて困る。

⬆うっかりするとサッとやってくる岩にぺっちゃんこ。

⬆見えるかな。パンプネコが真中右あたりをトコトコ。

黄色いパンプネコを動かして緑色の〝幻の宝石ウーロン〟を取っていく。すべてのウーロンを取ると面クリア。でも、面をクリアするごとにパンプめがけて突進してくる岩が増えてきて……。リプレイはスペースキー。（エ）

注意
このプログラムは、マシン語を使用しています。リスト中に簡単なデータチェックをしていますが、念のため、RUNする前にSAVEしておきましょう。

●MSX

■変数リスト
K……キー入力
X, Y……ウーロン、ブロックの座標
A……ネコのアドレス
B……ブロックのアドレス
D……ラウンド数

■プログラムの説明

行	内容
10〜60	初期設定、各種データ読みこみ
70〜80	画面作成
90	パンプネコ移動
100	ウーロンを取ったか
110	面クリア処理
120〜130	ブロック移動
140	ミス
150	スコア表示
160	ゲームオーバー
170	リプレイ
180〜220	マシン語データ
230	各種データ

■参考
ポシェットNo2「ぺっちゃんこ」

```
10 CLEAR300,&HCFFF:SCREEN1,,0:WIDTH32:KE
YOFF:COLOR10,1,0:DEFINT A-Y:DEFSTR Z:DEF
USR=&HE000:DEFUSR1=&HE01E:A=RND(-TIME)
20 DEFFNZ(X,Y)=RIGHT$(STR$(X+10^Y),Y)
30 P$="O7CDEFGABCO6":Q$="O3GFEDCO6":R$="
CDEFGCDEFGCDEFG8":S$="CECECGCGCACACFCF"
40 FOR I=384 TO 719:VPOKE I,VPEEK(I) OR
VPEEK(I)/2:NEXT:PLAY"S0M1000O6L32"
50 FORI=0TO4:READ A$,B:C=0:FORJ=0TO32:A=
VAL("&H"+MID$(A$,2*J+1,2)):C=C+A:POKE&HE
000+I*33+J,A:NEXT:IF B=C THEN NEXT ELSE
BEEP:PRINT" DATA ERORR IN";180+I*10:END
60 FOR I=0 TO 3:READ M(I*2+1),C(I),G(I),
E(I),E$(I):NEXT:A=USR1(0):D=1:N=1
70 GOSUB150:FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINT"h
"STRING$(21,32-(I=0ORI=23)*72)"h";:NEXT
80 A=6507:VPOKE A,114:FOR I=1 TO 40+C(2)
:X=RND(1)*22+1:Y=RND(1)*23+1:IF VPEEK(61
44+X+Y*32)=32 THEN LOCATEX,Y:PRINTCHR$(1
05+(I>D*4)+(I>40)*7):NEXTELSEI=I-1:NEXT
90 K=STICK(0):VPOKE 8204,32-(F=0)*16:F=(
F=0):V=VPEEK(A+M(K)):IF V<98 AND KMOD2=1
THENVPOKE(A+M(K)),112+K¥2:VPOKEA,32:A=A+
M(K):PLAYMID$(S$,N,1):N=NMOD16+1ELSE120
100 IF V=97 THEN VPOKE A,114:PLAY P$:C(1
)=C(1)+10:C(2)=C(2)-1:GOSUB 150
110 IF C(2)=0 THEN PLAY R$:D=D+1:C(2)=9+
D:C(3)=C(3)+1:GOTO 70
120 FOR I=0 TO 3:L=I*2+1:POKE &HE007,G(I
):B=USR(A):V=VPEEK(B):W=B-M(L):U=A-M(L)
130 IF V=105 THEN VPOKE W,105:VPOKE B,32
:IF A=W THENA=U ELSENEXTELSENEXT:GOTO90
140 V=97:ON INSTR("ahi",CHR$(VPEEK(A)))
GOTO 100,160,160:VPOKE A,114:GOTO 90
150 FORI=0TO3:LOCATEE(I),I*4+2:PRINTE$(I
):LOCATE27-(I>1)*2,I*4+3:PRINTFNZ(C(I),5
+(I>1)*2):NEXT:LOCATE24,21:PRINT"¥ PAMPU
U":FORI=0TO1:I=-(PLAY(0)=0):NEXT:RETURN
160 PLAY Q$:C(3)=C(3)-1:H=C(1):GOSUB150:
IFC(3)=0THENC(1)=0:C(2)=10:C(3)=3ELSE70
170 D=1:FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:IF
 C(0)<H THEN C(0)=H:GOTO 70 ELSE 70
180 DATA2AF8F7112000CD00E0CD4A00BBCA06E0
22F8F7C9B7ED52C923C919C92BC91145E0,4362
190 DATA0609C51A6F131A671306081ACD4D0023
1310F8C110EC2108200606 1ACD4D002313,2048
200 DATA10F8C9000200000 0FCFC000000E0023C
4299A1A199423C0803182C5E5E7E7E3C18,2680
210 DATA4003003E7D7E7D7A552A4803003E7D7E
7D7A552A8003247EFFFF7EBD3CE7880318,3088
220 DATA3E7D7FBE5C3C3E9003247EFFDB7EBD3C
E79803187CBEFE7D3A3C7C7070707030D0,3925
230 DATA -32,0,20,24,HI@SCORE,1,0,24,27,
SCORE,32,10,26,26,OOLONG,-1,3,28,29,CAT
```

〈ゆみちゃんトマト〉　ねつききゆうあすあうゆききつね（熱気球、明日会う雪きつね）(北海道・不死身）☆気球に乗りたいって、ずっと思ってた。必ず実現させるんだもんモン。3.5カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉　USAGINIESAYOKOSISOKOYASEINIGASU（ウサギにエサよこし、そこ野生、逃がす)(高知県・ワイバーン）☆MoMoんちはウサギを飼ってました。妹の亜希子ちゃんが「コッコ」と名付けました。3.5カラグラム☆

速くてリアルなシューティング

スペース ファイター スリー

SPACE FIGHTER 3

FOR MSX(32K)/MSX2

MSXはパソコンのなかでいちばん将来性がある

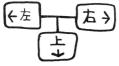
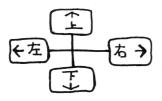
もう、このスペースファイターシリーズはやめようと思っています。今度はファイナルソルジャーというゲームを送りますのでよろしくお願いします。お話変わってMSXは現在パソコンのなかでいちばん将来性があると思います。だから、自分はMSXが大好きです。ファミコンなんぞに絶対に負けません。MSXをばかにする人は最低だ！ 無知だ！ まぬけだ！ MSXユーザーの皆さん、自分のもっている機種をほこりに思ってください。ぼくなんか、ほこりをかぶっています。ごめんなさい。それにしても、MSX2は高いなあ。

BY ペキン原人

■キー操作

移動時

カーソル（or ジョイスティック）

攻撃時

カーソル（or ジョイスティック）

❍敵機を破壊したところ。ボワーッとだ円形に爆風が広がっている。

❍今度は左にさけられ逆にこっちがやられてしまった。いてて、ヒビ割れしちゃった。

ポシェットとしてはタイトルどおり第3弾なのだが、作者としては第4弾。この作品のまえのやつはボツにしてしまったのだ。どうもシューティングというやつはスピードが命なだけに、なかなか難しい。

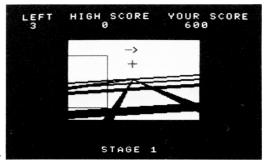
1度ボツにされてもめげずに続編を送ってくるくらいだから、この作者はなかなか根性がある。で、この作品、やはり何事にも根性は必要、さすがによい出来に仕上がっているのだ。

コクピット式のスペースシューティングだが動きが速くてなかなか感動してしまった。

敵がいないときはMOVEモード、敵が現れたら攻撃モードになる。MOVEモードで壁をよけているときと攻撃モードのときとはキー操作がちょっと違うので注意（イラスト参照）。

攻撃モードのときは十字型のスコープをロックマークにあわせてスペースキーでミサイル。一定時間で次のステージへ。ステージクリアごとに1機増えます。ステージ5が終わると、母艦が出現。中心部にすばやくミサイルを当てるとゲームエンドで泣かせるデモ画面へ……。　(よ)

❍おお、壁だ！　透明なところがかえって不気味。上に逃げなくては……。

❍また壁。今度は右によける。地面が傾くのがリアル。

〈SPACE FIGHTER〉　え～ん、わけもわからんうちに死んでしまった。そこで、MSXの教官であるよっちゃんの指導をうけ、再び、私は出撃していった、さっそく敵の出現だ。よっちゃんに言われた通りに照準をあわせた。「おちろ！落ちろ！オチロ！」と3回叫ぶと敵が爆発した。う～む、そうか、敵の移動パターンを覚えればいいのか。必勝法がわかった私は、次から次へと敵を打ち落としていく。地上は、自機の動きにあわせて動いている。そして、感動のラストシーンへと進んで行く。（MoMo）

◯ステージ5をクリアしたところで出てくる巨大母艦。中心にミサイル、ビシビシ。

◯ゲーム終了のデモで、無事に地球にもどれます……。Home.sweet home.

■変数リスト
SC……スコア
HI……ハイスコア
ST……ステージ
G……自機数
X,Y……スコープ座標
XI,YI……敵座標
O……レベル（少ないほどむずかしい）
I,I1,I2……マシン語引数用
Z,R1,D,DE……敵表示用
S……スティック用
N,T$……敵のDRAW用
KA……1ステージの時間
C,C1……ステージごとのカラー

■プログラムの説明
10～ 20　初期設室
30～ 80　画面作成メインルーチン
90～100　マシン語ロード
110～180　タイトル及び画面作成サブルーチン
190～720　メインルーチン
730～780　画面データ
790～800　マシン語データ
810～900　壁、敵の動きのデータ
910～930　敵機爆発
940～960　自機爆発
970～990　LEFT・ハイスコア・スコア表示ルーチン
1000～1020　ゲームオーバー処理
1030～1120　ステージクリア処理
1130～1150　ステージ表示及び音楽
1160～1190　効果音
1200～1300　ゲーム終了デモ

■メモリ構成
&H9200～　BASICプログラム
&HA400 ～画面データ
&HC800 ～未使用
&HE000 ～マシン語プログラム
（&HE049まで）

●MSX

```
10 COLOR12,1,1:SCREEN2,3:CLEAR30,&HA3FF:
DEFINTA-Z:U=RND(-TIME):OPEN"GRP:"AS#1
20 G=2:B=&HA400:LINE(Ø,Ø)-(128,96),Ø,BF:
GOTO90
30 LINE(Ø,46)-(128,46),1:LINE(Ø,45)-(128
,45),1
40 FORT=ØTO1Ø:LINE(Ø,86+T)-(64,46),1:LIN
E-(Ø,6Ø-T/2),1:LINE(128,86+T)-(64,46),1:
LINE-(128,6Ø-T/2),1:NEXT:GOTO7Ø
5Ø LINE(Ø,41)-(128,51),1:LINE(Ø,4Ø)-(128
,5Ø),1:GOTO7Ø
6Ø LINE(Ø,51)-(128,41),1:LINE(Ø,5Ø)-(128
,4Ø),1
7Ø READY,Y1,T:IFY=ØANDY1=ØTHENU=USRØ(B):
B=B+&H6ØØ:LINE(Ø,Ø)-(128,96),Ø,BF:RETURN
8Ø FORN=1TO T:LINE(Ø,Y+N)-(129,Y1+N),1:N
EXT:GOTO7Ø
9Ø RESTORE79Ø:DEFUSRØ=&HEØØØ:DEFUSR1=&HE
Ø23:FORI=&HEØØØTO&HEØ49:READD$:P=VAL("&H
"+D$)
1ØØ A=A+P:POKEI,P:NEXT:IFA<>&H1AAA THEN
SCREEN1:BEEP:PRINT"ERROR":END ELSE RESTO
RE73Ø
11Ø FORI=1TO3:PSET(4Ø+I,13Ø+I),Ø:PRINT#1
,"THE LAST SPACE FIGHTER":GOSUB117Ø:NEXT
12Ø FORI=1TO3:GOSUB3Ø:NEXT
13Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(37+T,96)-(64,46),1:L
INE-(128,62-T/2),1:LINE(64,46)-(Ø,62+T/2
),1:NEXT:GOSUB5Ø
14Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(Ø,86-T)-(64,46),1:LI
NE-(128,55+T/3),1:LINE(64,46)-(84+T,96),
1:NEXT:GOSUB5Ø
15Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(Ø,55-T/3)-(64,46),1:
LINE-(12+T,96),1:LINE(64,46)-(128,86-T-2
),1:NEXT:GOSUB5Ø
16Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(91-T,96)-(64,46),1:L
INE-(Ø,62-T/2),1:LINE(64,46)-(128,62+T/2
),1:NEXT:GOSUB6Ø
17Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(128,86-T)-(64,46),1:
LINE-(Ø,55+T/3),1:LINE(64,46)-(44-T,96),
1:NEXT:GOSUB6Ø
18Ø FORT=ØTO1Ø:LINE(128,55-T/3)-(64,46),
1:LINE-(118-T,96),1:LINE(64,46)-(Ø,86-T-
2),1:NEXT:GOSUB6Ø
19Ø CLS:SOUND7,254:PLAY"O7V15T255C9E9G9"
:PSET(65,17Ø),1:PRINT#1,"HIT SPACE KEY!"
2ØØ IFSTRIG(Ø)THENT=Ø:GOTO22Ø
21Ø IFSTRIG(1)THENT=1:GOTO22ØELSE2ØØ
22Ø GOSUB96Ø:GOSUB1Ø3Ø:COLORC1:PSET(1Ø,1
),1:PRINT#1,"LEFT  HIGH SCORE  YOUR SCOR
E"
23Ø COLORØ,,1:LINE(56,32)-(183,126),C1,B
F
24Ø LINE(56,77)-(183,126),C,BF:GOSUB119Ø
25Ø I=&HA4ØØ:I1=&HB6ØØ:I2=&HC8ØØ:D=Ø:DE=
Ø:X=115:Y=67:RESTORE81Ø
26Ø GOSUB97Ø:GOSUB98Ø:GOSUB99Ø:GOSUB113Ø
27Ø SPRITE$(Ø)="   ﾘ   ":SPRITE$(1)="ぬ♥♥♥♥
♥♥ぬ"
28Ø IFD=ØTHENR=INT(RND(1)*1Ø)+1:ONRGOTO2
9Ø,3ØØ,31Ø:GOTO 32Ø ELSE 32Ø
29Ø RESTORE81Ø:Q=Ø:GOTO 33Ø
3ØØ RESTORE82Ø:Q=Ø:GOTO 33Ø
31Ø RESTORE83Ø:Q=Ø:GOTO 33Ø
32Ø Q=1
33Ø FORM=1TO8:IFD=1THENS=Ø
34Ø ONSGOTO37Ø,35Ø,35Ø,35Ø,37Ø,36Ø,36Ø,3
6Ø:GOTO 37Ø
35Ø I2=I2+&H6ØØ:IFI2>=&HDAØØ THENI2=&HC8
ØØ:B=I2:GOTO38ØELSEB=I2:GOTO38Ø
36Ø I1=I1+&H6ØØ:IFI1>=&HC8ØØ THENI1=&HB6
ØØ:B=I1:GOTO38ØELSEB=I1:GOTO38Ø
37Ø I=I+&H6ØØ:IFI>=&HB6ØØTHENI=&HA4ØØ:B=
IELSEB=I
38Ø U=USR1(B):IF R>=4 THEN 45Ø
39Ø READA$,B$,Z:IFZ=255THEN GOSUB69Ø ELS
E PSET(ASC(A$),ASC(B$)):DRAW"S=Z;CØU1ØR1
ØD1ØL1Ø"
4ØØ COLORØ:BEEP:ONRGOTO41Ø,43Ø,42Ø:GOTO
45Ø
41Ø A$="->":GOTO 44Ø
42Ø A$="<-":GOTO 44Ø
43Ø A$="UP"
44Ø PSET(112,4Ø),C1:PRINT#1,A$:GOTO68Ø
45Ø IFSTRIG(T)THEN GOSUB118Ø ELSE 48Ø
46Ø LINE(58,8Ø)-(X+5,Y+5),Ø:LINE(18Ø,8Ø)
-(X+5,Y+5),Ø
47Ø IF DE=1 AND X>X1-1Ø AND X<X1+1Ø AND
Y>Y1-1Ø AND Y<Y1+1Ø THEN SC=SC+R1*1ØØ:CA
=Ø:D=Ø:DE=Ø:GOSUB91Ø
48Ø S=STICK(T):IFS=4ORS=5ORS=6THENY=Y+13
49Ø IFS=6ORS=7ORS=8THENX=X-13
5ØØ IFS=1ORS=2ORS=8THENY=Y-13
51Ø IFS=3ORS=2ORS=4THENX=X+13
52Ø IFX>18Ø OR X<5Ø OR Y>12Ø OR Y<27 THE
N X=115:Y=67
53Ø PUTSPRITEØ,(X,Y),4,Ø:W=INT(RND(1)*6-
ST)+1
54Ø IFQ=1 AND D=Ø AND W=1THEN X1=115:Y1=
8Ø:CA=Ø:D=1:DE=Ø ELSE 64Ø
```

リスト次ページに続く

〈ゆみちゃんトマト・ポシェッターズシリーズ〉　わがこよとべとよこかわ（「我が子よ跳べ」と横川）（よっちゃん）げしにうよくはとてもよわくくわよもてとはくようにしげ（「夏至に右翼はとても弱くくわよ持て」とはくように、しげ）（しげくん）　よるにももいつもついももにるよ（夜にMoMoいつもつい桃煮るよ）（MoMo）（以上3本、兵庫県の中越章博）☆うん、これは性格まで表現されているね。MoMoの桃ってゆーのがなんともいえず、3つまとめて5カラグラム☆

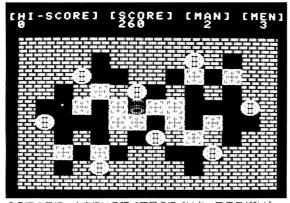
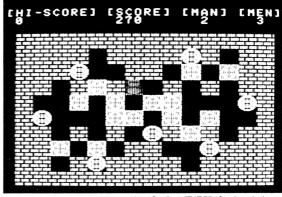
```
550 R1=INT(RND(1)*(ST+2))+1:GOSUB1160
560 ONR1GOTO570,580,590,600,610,620,630:
GOTO640
570 RESTORE840:T$="NF10NG10U5R5L10":GOTO
 640
580 RESTORE850:T$="NE10D5NF10L5NG10U5NH1
0":GOTO 640
590 RESTORE860:T$="NG10F10R10L40":GOTO 6
40
600 RESTORE870:T$="NG5R5NH10R2NH10R2F5H5
":GOTO640
610 RESTORE880:T$="G5R22H5L5U5L2D5L5":GO
TO640
620 RESTORE890:T$="NU10NR10ND10NL10":GOT
O640
630 RESTORE820:T$="L10H4R10E4U4R4D8R10E4
D4R12G4":GOTO640
640 IFD=1THEN READX$,Y$,Z:X1=ASC(X$):Y1=
ASC(Y$):PSET(X1,Y1),0:DRAW"S=Z;XT$;":CA=
CA+1:IFCA=5 THEN DE=1
650 IFDE=1THENPUTSPRITE1,(X1-8,Y1-8),CA+
3,1
660 IF CA>=O THEN FORL=60TO180STEP20:LIN
E(X1,Y1)-(L,33),0:NEXT:GOSUB940
670 KA=KA+1:IFKA>=200THEN220
680 IFR=<3ANDM=7THENGOSUB690:NEXT:GOTO27
0ELSENEXT:GOTO280
690 S=STICK(T):IFR=1ANDS=3THENRETURN
700 IFR=3ANDS=7THENRETURN
710 IFR=2ANDS=5THENRETURN
720 GOSUB940:RETURN
730 DATA48,48,1,52,52,3,70,70,8,0,0,0,49
,49,2,55,55,4
740 DATA78,78,10,0,0,0,50,50,2,60,60,6,8
2,82,13,0,0,0
750 DATA42,52,1,47,57,3,65,75,8,0,0,0,44
,54,2,50,60,4
760 DATA73,83,10,0,0,0,45,55,2,55,65,6,7
7,87,13,0,0,0
770 DATA52,42,1,57,47,3,75,65,8,0,0,0,54
,44,2,60,50,4
780 DATA83,73,10,0,0,0,55,45,2,65,55,6,8
7,77,13,0,0,0
790 DATA06,0C,23,23,5E,23,56,21,00,00,C5
,01,80,00,E5,D5,CD,59,00,D1,01,80,00,EB,
09,EB,E1,01,00,01,09,C1,10,E8,C9
800 DATA06,0C,23,23,5E,23,56,62,6B,11,38
,04,C5,E5,D5,01,80,00,C5,CD,5C,00,C1,D1,
E1,09,01,00,01,EB,09,EB,01,80,00,C1,10,E
6,C9
810 DATAx,L,1,x,N,1,v,P,3,v,R,5,u,R,7,p,
X,9,a,`,15,!,p,25
820 DATAx,L,1,v,P,3,v,R,4,q,T,7,l,X,9,d,
¥,15,T,♣,27,>,ト,44
830 DATAx,L,1,x,N,1,v,P,3,v,R,5,u,R,7,p,
X,9,♠,`,15,う,p,25
840 DATAx,L,1,z,J,1,~,H,2,を,D,3,ぃ,>,6,ゃ,
<,9,x,8,16,m,6,27
850 DATAョ,&,12,せ,*,11,ょ,4,8,♣,<,4,~,<,2,
z,<,2,v,8,5,r,4,8
860 DATAァ,&,1,ュ,*,2,ィ,0,3,し,4,6,ゃ,8,8,h,
B,13,R,F,16,6,L,20
870 DATAx,L,1,¦,P,2,♠,R,3,○,V,6,ぇ,Z,12,い
,^,16,<,b,15,ェ,l,8
880 DATAx,L,1,v,P,2,t,R,4,v,X,6,t,^,9,t,
^,14,¦,X,18,♣,T,24
890 DATAx,L,1,t,F,2,l,>,3,`,8,4,L,0,5,P,
8,6,X,@,7,b,H,8
900 DATAx,L,1,x,L,2,x,L,4,x,L,6,x,L,8,x,
L,13,x,L,20,x,L,30
910 GOSUB1170:B=10:FORI=&HA400TO&HB000ST
EP&H600:CIRCLE(X+4,Y+4),B,0,,,1-R1/10:B=
B+8:U=USR1(I):NEXT
920 Q=0:GOSUB960:GOSUB990:IFST=6THEN930E
LSERETURN
930 ST=5:FORC=1TOG:G=G-1:SC=SC+1000:GOSU
B910:GOSUB970:Y=Y-10:COLOR,C+5,C+6:NEXT:
COLOR4,1,1:GOTO1200
940 GOSUB1170:D=0:CA=0:FORI=1TO13:COLOR,
,I+2:FORJ=0TO20:NEXT:NEXT:FORI=0TO1000:N
EXT
950 M=8:COLORC1,,C2:G=G-1:IFG=<0THEN1000
ELSE GOSUB970
960 FORL=0TO1:PUTSPRITEL,(0,209):NEXT:DE
=0:RETURN
970 LINE(10,10)-(25,20),1,BF:COLORC1:PSE
T(10,11),1:PRINT#1,G:RETURN
980 LINE(80,10)-(140,20),1,BF:COLORC1:PS
ET(82,11),1:PRINT#1,HI:RETURN
990 LINE(160,10)-(220,20),1,BF:COLORC1:P
SET(162,11),1:PRINT#1,SC:RETURN
1000 GOSUB1190:GOSUB970:PSET(70,160),1:P
RINT#1,"GAME IS OVER"
1010 IFSC>HITHENHI=SC:GOSUB980:GOTO1010E
LSEGOSUB960:ST=0:G=2:SC=0
1020 FORI=&HA400TO&HB000STEP&H600:U=USR1
(I):IFINKEY$="R"THENCLS:GOTO220ELSENEXT:
GOTO1020
1030 KA=0:ST=ST+1:G=G+1:ONSTGOTO1040,105
0,1060,1070,1080,1090,1120
1040 C=2:C1=7:O=8:RETURN
1050 C=15:C1=14:RETURN
1060 C=5:C1=4:RETURN
1070 C=11:C1=15:O=7:RETURN
1080 C=5:C1=7:RETURN
1090 D=1:SOUND7,252:PLAY"O1V15CCCC":KA=1
92:R=5:CA=0:O=8
1100 T$="BD3BR2L25E5R15H5R15G5R15F5L27E5
NF5":RESTORE900
1110 COLOR0:PSET(90,50):PRINT#1,"CAUTION
!":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO330
1120 ST=5:G=G-2:IFG=<0THEN1000ELSE1080
1130 COLORC1:PSET(90,160),C1:PRINT#1,"ST
AGE";ST
1140 SOUND7,252:PLAY"L7V15T255O4GGGFECGG
GFECFFFEDCFEFO5CCC","L7V14O5T255EEEEEEDD
DDDDCCCCCCCCCO6CCC"
1150 FORJ=0TO8:FORI=&HA400TO&HB000STEP&H
600:U=USR1(I):FORL=0TO200:NEXT:NEXTI,J:R
ETURN
1160 SOUND7,170-R*4:SOUND6,255:SOUND12,6
0:SOUND8,16:SOUND13,15:RETURN
1170 SOUND6,255-R1*5:SOUND7,199:SOUND8,1
6:SOUND11,100:SOUND12,90:SOUND13,0:RETUR
N
1180 SOUND6,0:SOUND7,7:SOUND8,0:SOUND9,1
6:SOUND10,0:SOUND12,20:SOUND13,0:RETURN
1190 LINE(0,130)-(255,191),1,BF:RETURN
1200 COLOR5:LINE(0,31)-(255,191),1,BF:CI
RCLE(127,95),8,5:PAINT(127,88),5:A$="D3R
5H1L3H1G1L3G1R5"
1210 FORI=1TO40:PSET(RND(1)*220+30,RND(1
)*160+20):NEXT:PSET(121,95),15
1220 DRAW"S4C15U1ER1E2D2F3E2U2E3D3G4R4D2
G4L4H5U6":PAINT(122,95),15
1230 N=17:FORY=170TO104STEP-4:PSET(127,Y
),1:DRAW"S=N;C7XA$;":FORJ=0TOY:NEXTJ
1240 PSET(127,Y),7:DRAW"S=N;C1XA$;":N=N-
1:NEXTY
1250 COLOR9:PSET(100,124):PRINT#1,"THE E
ND"
1260 SOUND7,252:PLAY"L6T255V15O4CDEGGGFG
AO5CCCCO4BBBBO5CCCCCCCCC","L6V13T255O5G
GGAAAAAAAAABBBBO7CCCCCCCCC"
1270 SCREEN1:KEYOFF:LOCATE10,19:PRINT"GA
ME END":LOCATE6,21:PRINT"YOUR SCORE";SC
1280 IFSC>HITHENHI=SC
1290 LOCATE6,23:PRINT"HIGH SCORE";HI:FOR
I=0TO25:PRINT:FORJ=0TO200:NEXTJ,I
1300 COLOR4,1,1:SCREEN2:G=2:ST=0:SC=0:GO
TO 190
```

ポシェット告知板

〈カラグラム申告制度お知らせ①〉　10カラグラムためたあかつきには、少女ゆきが選んだ品をプレゼントします。ハガキに〝№○の○ページのが○カラグラムで……だから、合計○（≧10）カラグラムだよ〟と書いて、送ってね。住所、氏名、年齢を忘れずに。……第1回目（8月10日までの到着分）に発送した人――風来(86)、稲刈真青(25)、S-F.AmkII(24.5)、ぴーば(22.5)、ニコニコパチパチ(13.5)、Island Field(12)、ワイバーン(10.5)の7人です。（カッコの中はカラグラム）なお、端数はとっておいてね。

なんとなくアドベンチャーゲーム

帰ってきた うそこばん

FOR MSX(16K)/MSX2

○3面の最初。中央にいる暗くて見えにくいキャラクタが私だ。

○まず、上のコインを取る。どうだ、私の居場所がわかったか。

うそこばんシリーズもついに3作目。今回は「帰ってきた」バージョン。

で、タイトルが出てスペースキーかジョイスティックのトリガーを押せばゲームスタート。カーソルキーまたはジョイスティックで主人公のタイチくんをあやつり、青いブロックを動かして画面のコインを取る。

コインを全部取ると、「やせ薬」が画面のどこかに出てくるので、これを飲めば面クリア。レンガの動かし方を考えておかないと、やせ薬に近づけなくなったりする。

面によっては画面左右に緑のドカンが出てくる。これはワープ

○そしてサササと下におりてくる。

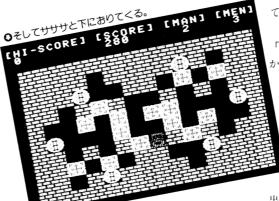
BY HIDE-CHAN

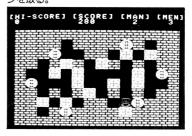
今回はパソコンクラブを作りますので、「入会希望の方は60円切手3枚と、住所・氏名・年齢・電話番号を書いた紙を同封して、〒123 東京都足立区西新井栄町2-5-8 鈴木英明まで、ヨロシク！」という文章をのせてください。(編集部注・いやです)あと、PC-8801を買いました。今度はこっちでがんばります。

パソコンクラブ
会員募集中
MSX機種以外の方も、どうぞ

パソコンクラブを作りますのでヨロシク

関口 良雄　斎藤 雄作
載ったぞー

うそこばん2で音楽を作ってくれた
蓮実 生きてるかー

○中央のブロックを右のほうに動かしてっと……。いよいよ、パズルになってきた。

○下のへこみにブロックを押しこんでコインを取る。

〈カラグラム申告制度のお知らせ②〉　プレゼント賞品は人によって、時によって変わります。(値段は決まっている)ハガキに、こんなかんじのものが欲しいとか、趣味だとか書いておいてくれると選びやすいんだけど。ソフトだとかはペケね。ちなみに第1回目は、少女ゆきが銀座の街を、例のごとくアイスクリーム（ココナッツ味）をペロペロしながら探し歩きました。チャオのココナッツアイスは最高だ！　これを郵送できるといーんだけどねっ　……もしかしたら、プレゼントの包みがベトベトしてるかもよ!?

ゾーンなのだ。面は10面までで、ギブアップはスペースキー。

5面と10面ではレンガが見えなくなってしまうが、各面をクリアするたびに4分の1の地図が出てくるので、これを組みあわせれば解けます。　(よ)

○ここらあたりでちょっとセンスが必要かもしれないね。

■変数リスト

X,Y……タイチくんの座標
M……タイチくんの数
C……タイチくんのキャラクタ
S……スコア
HS……ハイスコア
T……スティック定義
ME……面数
KO……コイン数
MI……地図定義

■プログラムの説明

行	内容
10～70	初期設定
80～120	メインリスト
130～290	タイチくんの動き処理
300	コインを取ったときの処理
310～320	面クリア処理
330～360	地図を画く
370～430	キャラクタ定義
440～590	面設定
600～630	スタート画面設定
640～660	ゲームオーバー画面設定
670～770	キャラクタデータ
780～800	地図データ
810～900	画面データ
910～950	スタート画面データ
960～970	ゲームオーバー画面データ

```
10 '** USOKOBAN3 BY SUZUKI **
20 COLOR 15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYO
FF:DEFINTA-Z:KEY1,"WIDTH29"+CHR$(13):A=R
ND(-TIME)
30 DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):GOSUB3
80
40 CLS:GOSUB610:M=3:S=0:MI=1:ME=1
50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS
:GOSUB 450
60 C=0:FORI=0TO1:PLAY"O5L15V15ER25ER25ER
25ER15L15GAR25AR10":NEXT:PLAY"R10L5O5AL8
R25AL6R25BR25L4BO6C"
70 IF PLAY(0)<>0 THEN 70
80 '***** MAIN LIST *****
90 PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8-1),4,C
100 ST=STICK(T):ON ST GOTO 140,110,180,1
10,220,110,260,110
110 IF STRIG(T) THEN M=M-1:FORI=0TO6:PLA
Y"L10V15O3CR15":NEXT:FORI=0TO5000:NEXT:I
F M=0 THEN GOTO 650 ELSE 50
120 GOTO90
130 '***** UGOKI ******
140 C=1:Z=FNA(X,Y-1):V=FNA(X+1,Y-1):IF Z
=32 AND V=32 THEN Y=Y-1:GOTO110
150 ZA=FNA(X,Y-3):VA=FNA(X+1,Y-3):IF Z=1
06 AND ZA=32 AND VA=32 THEN LOCATEX,Y-3:
PRINT"hi":LOCATEX,Y-2:PRINT"jk":LOCATEX,
Y-1:PRINT"  ":Y=Y-1:GOTO110
160 IF Z=114 THEN LOCATEX,Y-2:PRINT"  ":
LOCATEX,Y-1:PRINT"  ":GOTO300
170 IF Z=118 THEN GOTO310 ELSE 110
180 C=2:Z=FNA(X+2,Y):V=FNA(X+2,Y+1):IF Z
=32 AND V=32 THEN X=X+1:GOTO110
190 ZA=FNA(X+4,Y):VA=FNA(X+4,Y+1):IF Z=1
04 AND ZA=32 AND VA=32 THEN LOCATEX+2,Y:
PRINT" hi":LOCATEX+2,Y+1:PRINT" jk":X=X+
1:GOTO 110
200 IF Z=112 THEN LOCATEX+2,Y:PRINT"  ":
LOCATEX+2,Y+1:PRINT"  ":GOTO300
210 IF Z=116 THEN GOTO310 ELSE IF Z=122
THEN X=DX:Y=DY:GOTO 110 ELSE 110
220 C=0:Z=FNA(X,Y+2):V=FNA(X+1,Y+2):IF Z
=32 AND V=32 THEN Y=Y+1:GOTO110
230 ZA=FNA(X,Y+4):VA=FNA(X+1,Y+4):IF Z=1
04 AND ZA=32 AND VA=32 THEN LOCATEX,Y+3:
PRINT"hi":LOCATEX,Y+4:PRINT"jk":LOCATEX,
Y+2:PRINT"  ":Y=Y+1:GOTO110
240 IF Z=112 THEN LOCATEX,Y+2:PRINT"  ":
LOCATEX,Y+3:PRINT"  ":GOTO300
250 IF Z=116 THEN GOTO310 ELSE 110
260 C=3:Z=FNA(X-1,Y):V=FNA(X-1,Y+1):IF Z
=32 AND V=32 THEN X=X-1:GOTO110
270 ZA=FNA(X-3,Y):VA=FNA(X-3,Y+1):IF Z=1
05ANDZA=32ANDVA=32 THEN LOCATEX-3,Y:PRIN
T"hi ":LOCATEX-3,Y+1:PRINT"jk ":X=X-1:GO
TO 110
280 IF Z=113 THEN LOCATEX-2,Y:PRINT"  ":
LOCATEX-2,Y+1:PRINT"  ":GOTO300
290 IF Z=117 THEN GOTO310 ELSE IF Z=122
THEN X=FX:Y=FY:GOTO 110 ELSE 110
300 KO=KO-1:PLAY"O6V15L64CG":S=S+10:GOSU
B 570:IF KO=0 THEN LOCATE OX,OY:PRINT"tu
":LOCATE OX,OY+1:PRINT"vw":PUT SPRITE 1,
(OX*8,OY*8-1),15,4:GOTO 110 ELSE 110
310 PLAY"V15O6L64ACDEFGFEDCB":PUT SPRITE
 0,(X*8,Y*8-1),4,C:A$="0000000000000000"
:FOR I=1 TO 16 STEP2:FORJ=0TO1:N=117+J:V
POKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)
)
320 NEXT:U=U+1:NEXT:LOCATE OX,OY+1:PRINT
"  ":GOSUB 400:CLS:FOR I=0 TO 1:PUT SPRI
TE I,(0,209):NEXT:ME=ME+1:S=S+ME*20:IF M
E=6 OR ME=11 THEN 50
330 FORI=1TO4:FORJ=1TO6:A=D(MI,I,J):LOCA
TE 7+J*2,6+I*2:IF A=0 THEN NEXT ELSE IF
A=1 THEN PRINT"bb":LOCATE 7+J*2,6+I*2+1:
PRINT"bb":NEXT
340 IF A=2 THEN PRINT"hi":LOCATE 7+J*2,6
+I*2+1:PRINT"jk":NEXT ELSE IF A=3 THEN P
RINT"pq":LOCATE 7+J*2,6+I*2+1:PRINT"rs":
NEXT
350 NEXT:MI=MI+1:LOCATE 8,18:PRINT"HIT S
PACE KEY!!"
360 IF STRIG(0) THEN 50 ELSE 360
370 '** CHARACTER TEIGI **
380 FOR I=0 TO 4:A$="":FOR J=0 TO 31:REA
D B$
390 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE
$(I)=A$:NEXT
400 RESTORE730:FOR J=1 TO 18:READ N:READ
 A$:U=0:FOR I=1 TO 16 STEP2
410 VPOKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$
,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
420 FOR I=12 TO 15:READ A$:VPOKE BASE(6)
+I,VAL("&H"+A$):NEXT
430 FORG=1TO8:FORI=1TO4:FORJ=1TO6:READA:
D(G,I,J)=A:NEXTJ,I,G:RETURN
440 '***** MEN SETTEI *****
450 IF ME=1 THEN RESTORE810 ELSE IF ME=2
 THEN RESTORE820 ELSE IF ME=3 THEN RESTO
RE830 ELSE IF ME=4 THEN RESTORE840
460 IF ME=5 THEN GOSUB590:RESTORE850 ELS
E IF ME=6 THEN RESTORE860 ELSE IF ME=7 T
HEN RESTORE870 ELSE IF ME=8 THEN RESTORE
880
470 IF ME=9 THEN RESTORE890 ELSE IF ME=1
0THEN GOSUB 590:RESTORE900 ELSE IF ME=11
THEN END
480 A$="bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb":FO
RI=0TO1:LOCATE 2,3+I:PRINT A$:LOCATE2,21
+I:PRINTA$:NEXT
```

〈カラグラム申告制度のお知らせ③〉　第2回目の発送予定日は10月の中旬です。申告、待ってます♡――カラグラムの制度について何も知らない人へ……カラグラムがもらえるのは、欄外で人気のある「ゆみちゃんトマト」(回文を作る)、「ウニウニ会話シリーズ」(無意味でおもしろくてとんでる会話)、「へんなやつシリーズ」などです。おもしろ度によってだいたい1～5カラグラムがもらえます。(もちろんボツの方が多数)最初に書いたように、10カラグラムためて申告すると、少女ゆきが選んだプレゼントがもらえます。

```
490 FOR I=5 TO19 STEP2:READ V$:A$=BIN$(V
AL("&H"+"1"+V$)):LOCATE 2,I:PRINT"bb":LO
CATE 2,I+1:PRINT"bb"
500 FORJ=2TO16:B$=MID$(A$,J,1):LOCATEJ*2
,I:IF B$="1" THEN PRINT"aa":LOCATE J*2,I
+1:PRINT"aa"
510 NEXT:LOCATE 28,I:PRINT"bb":LOCATE 28
,I+1:PRINT"bb":NEXT
520 READ A:FORI=1TOA:READ X,Y:LOCATE X,Y
:PRINT"hi":LOCATEX,Y+1:PRINT"jk":NEXT
530 READ KO:FORI=1TOKO:READ X,Y:LOCATE X
,Y:PRINT"pq":LOCATEX,Y+1:PRINT"rs":NEXT
540 READ OX,OY,X,Y:PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-
1),4,0
550 READ A:IF A=0 THEN 570 ELSE READ DX,
DY,FX,FY:LOCATE DX,DY:PRINT"xz":LOCATE D
X,DY+1:PRINT"y{"
560 LOCATE FX,FY:PRINT"zx":LOCATE FX,FY+
1:PRINT"{y":FX=FX-2:DX=DX+2
570 LOCATE1,0:PRINT"[HI-SCORE] [SCORE] [
MAN] [MEN]"
580 LOCATE1,1:PRINT HS:LOCATE12,1:PRINTS
:LOCATE 21,1:PRINTM:LOCATE27,1:PRINTME:R
ETURN
590 U=0:PLAY"":A$="0000000000000000":FOR
 I=1 TO 16 STEP2:N=97:VPOKE BASE(7)+N*8+
U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:RETU
RN
600 '***** START GAMEN *****
610 RESTORE 910:FORI=0TO17:READ X,Y,A$:L
OCATEX,Y:PRINT A$:NEXT
620 FORT=0TO2:IF STRIG(T) THEN RETURN EL
SE NEXT
630 GOTO620
640 '*****  GAME OVER  *****
650 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CL
S:RESTORE960:LOCATE13,20:IF ME=11 THEN P
RINT"おめでとう!" ELSE PRINT"がんばれ!"
660 FOR I=0 TO 9:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:
PRINT A$:NEXT:FORI=0TO7000:NEXT:GOTO 40
670 '** CHARACTER DATA **
680 DATA 1F,1F,10,12,12,11,0F,34,4B,9F,B
8,B8,3C,1F,EF,FE,F8,F8,0E,48,48,88,F0,2C
,D2,F9,1D,1D,3C,F8,F7,7F
690 DATA 1F,1F,70,1F,1F,1F,0F,34,4B,9F,B
F;BF,3F,1F,EF,FE,F8,F8,08,F8,F8,F8,F0,2C
,D2,F9,FD,FD,FC,F8,F7,7F
700 DATA 1F,1F,1F,1F,1E,1E,0F,04,0F,1F,3
F,3F,BF,D3,6D,3C,F8,FE,08,28,28,18,F1,29
,D7,F8,84,84,C4,F8,F7,3F
710 DATA 1F,7F,10,14,14,18,8F,94,EB,1F,2
1,21,23,1F,EF,FC,F8,F8,F8,F8,78,78,F0,20
,F0,F8,FC,FC,FD,CB,B6,BC
720 DATA 0C,04,04,04,04,04,08,30,40,80,8
0,80,80,40,30,0F,30,20,20,20,20,20,10,0C
,02,01,01,01,01,02,0C,F0
730 DATA 97,00FBFBFB007F7F7F,104,027E797
36749993F,105,407E9ECEE69299FC,106,3F994
96773797E02,107,FC9992E6CE9E7E40
740 DATA 112,071F3D7875EDEDF5,113,E0F8BC
1EAEB7B7BF,114,F8FDED6D75381D07,115,1FAF
B7B6AE1CB8E0,98,00FBFBFB007F7F7F
750 DATA 120,0000FF81FFFFFFFF,121,FFFFFF
81FFFF0000,122,FF81FFFFFFFFFFFF,123,FFFF
FFFFFF81FFFF
760 DATA 116,0000000000000000,117,000000
0000000000,118,3F7F7F7F7F3F0F00,119,FCFE
FEFEFEFCF000,80,4F,A0,20
770 DATA 0,1,0,0,0,0,2,1,1,3,1,1,0,2,0,0
,0,3,0,1,0,0,1,1,0,0,2,0,0,1,1,0,2,0,0,3
,1,0,1,1,1,1,1,0,1,0,2,0
780 DATA 1,1,1,0,2,0,3,0,1,1,1,1,0,2,0,2
,0,0,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,3,1,1,1,1,0,1
,2,0,0,2,0,0,2,0,0,0,0,0
790 DATA 3,0,2,0,2,0,0,0,2,0,2,0,1,1,1,0
,1,1,1,1,0,0,0,0,2,1,1,1,2,1,0,2,0,3,0,0
,1,1,2,2,2,1,0,1,0,0,0,0
800 DATA 0,1,1,1,1,1,3,2,0,3,0,1,1,1,2,2
,0,1,0,1,0,0,0,1,0,1,1,1,2,0,0,0,0,1,0,0
,2,1,0,1,1,2,0,2,0,2,0,0
810 DATA 000,3F5,B40,06F,740,069,F40,05B
,7,20,5,6,9,18,9,18,13,22,15,24,15,12,17
,7,4,5,26,5,12,9,18,11,4,13,26,17,16,19,
4,19,4,19,1,2,19,28,9
820 DATA 070,E77,283,683,030,F02,0A2,022
,12,6,5,10,7,12,9,20,9,14,13,22,13,14,15
,8,17,18,17,20,17,22,17,8,19,5,26,5,6,9,
4,19,20,19,26,19,8,5,4,5,0
830 DATA EF5,C61,A95,000,000,A95,863,AF7
,14,20,7,24,7,10,9,8,11,12,11,16,11,18,1
1,12,13,14,13,18,13,22,13,20,15,6,17,10,
17,8,20,5,8,7,14,9,26,11,4,13,16,15,22,1
7,10,19,16,13,14,11,0
840 DATA 401,514,556,132,312,9FE,910,00A
,10,22,5,4,7,16,7,20,7,12,11,26,9,6,11,6
,15,24,17,10,19,4,16,13,22,13,18,19,22,1
9,8,9,4,5,1,4,19,26,5
850 DATA 401,6E0,02F,4E8,E00,3FD,000,000
,12,20,5,4,7,20,7,6,9,24,11,12,13,6,17,1
0,17,16,17,22,17,10,19,16,19,5,10,7,14,9
,26,13,26,7,4,15,8,5,4,5,0
860 DATA 101,109,1A3,12B,B38,80C,BBE,000
,11,4,7,6,7,8,7,16,7,22,7,6,9,14,9,6,13,
12,13,24,13,14,15,3,18,11,18,15,4,19,22,
5,4,5,0
870 DATA F6F,031,061,EC1,06B,E30,063,0C0
,12,12,7,8,9,20,9,24,9,18,11,10,15,12,15
,8,17,20,17,22,17,8,19,22,19,7,14,7,22,7
,4,9,16,11,4,13,14,15,26,15,18,19,10,19,
1,4,19,26,19
880 DATA 000,D0B,000,555,555,4D5,491,081
,15,18,19,10,5,20,5,8,7,12,7,14,7,16,7,1
8,7,22,7,4,11,8,11,12,11,16,11,20,11,24,
11,3,6,19,14,19,20,19,4,13,14,5,1,2,5,28
,5
890 DATA 444,AAA,222,888,222,888,222,BBA
,15,10,7,18,7,6,9,14,9,22,9,10,11,18,11,
6,13,14,13,22,13,10,15,18,15,6,17,14,17,
22,17,3,4,9,4,13,4,17,26,5,26,19,0
900 DATA 01F,001,EF1,C11,71D,100,5B1,010
,18,8,5,8,7,12,5,12,7,18,7,20,9,22,9,12,
13,16,13,24,13,18,15,4,17,14,17,20,17,22
,17,24,17,6,19,10,19,4,4,5,16,7,22,7,22,
15,4,19,4,19,1,2,5,28,19
910 DATA 12,2,かえってきた,2,4,aa  aahihiaaaaa
ahi  hiaaaaaa,2,5,aa  aajkjkaaaaaajk  jk
aaaaaa,2,6,aa  aa  hiaa  aahihi  aa  aa
920 DATA 2,7,aa  aa  jkaa  aajkjk  aa  a
a,2,8,aa  aahi  aa  aahi  hiaa  aa,2,9,a
a  aajk  aa  aajk  jkaa  aa
930 DATA 2,10,aaaapqhihiaaaaaahi  hipqaa
aa,2,11,aaaarsjkjkaaaaaajk  jkrsaaaa,6,1
2,aaaa    hi  aa    aa
940 DATA 6,13,aaaa    jk  aa    aa,6,14,
aaaaaahi  hiaaaa  aa,6,15,aaaaaajk  jkaa
aa  aa,6,16,aa  aahihihiaa  aaaa,6,17,aa
  aajkjkjkaa  aaaa
950 DATA 6,18,aaaaaahi  hiaa    aa,6,19,
aaaaaajk  jkaa    aa,8,21,<<BY H.SUZUKI>
>
960 DATA 4,7,hihihi  hi    hi  hihihi,4,
8,jkjkjk  jk    jk  jkjkjk,4,9,hi      h
ihi  hi  hi    hi,4,10,jk      jkjk  jk
 jk    jk,4,11,hihihi  hi  hihi  hi    h
i,4,12,jkjkjk  jk  jkjk  jk    jk
970 DATA  4,13,hi      hi    hi  hi    h
i,4,14,jk      jk    jk  jk    jk,4,15,h
ihihi  hi    hi  hihihi,4,16,jkjkjk  jk
   jk  jkjkjk
```

MSX

〈風来のお気にいり〉　風船かずらが好きです。これはアワブキ科（カニではない）のつる性の１年草で、３cm位の薄い緑色の風船を実に付けるんだ。ほおずきの様な感じの実なんだけど、色がさわやかだし、まんまるいし、さわるとふわっとして空気が抜けないんだ。本当に紙ふうせんにそっくりで、その風船の中にはハート型の模様の付いた種が３つ入ってるんだ。うえきばちで、あんどん作りなんかすると、たわわにぶらさがる風船が奇麗でカワイくて、素敵なので、ぜひ栽培してみてください。　風来でした。

電気ビリビリ、マメ太ヒクヒク

エレクトリック ウォーズ

ELECTRIC WARS

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

○タイトルです。なかなか、いいでしょう。

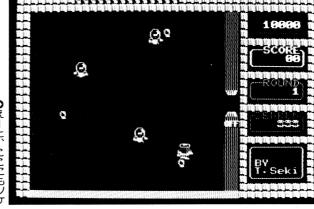
○えーと、ここにもソケットを置いて放電トライアングルのできあがり。放電機へ急げ！

「ボクの名前は電池のデンくん。見てのとーりただの電池だ」。おーそれは安いね。なんて大ボケしてるばーいじゃにゃい。

くるくるとスクロールするタイトル画面（なかなか良い出来）でスペースキー（ジョイスティックでやりたい人はトリガーボタン）を押してゲームスタート。おなじみテンキーでデンくんを操作しましょう。3人（匹？台？）いるマメ太たちをよけつつ、スペースキー（トリガーボタン）を押して足もとにソケットを置きます（3個まで）。そーしたら右にある放電機のあいだに入ってもう一度スペースキーを押すと、ソケットとソケットのあいだで放電がビリビリッと起こります。このビリビリに触れたマメ太は電球であるはずなのに、なぜか感電死しちゃうのです。すぐ湧き出てくるけどね。

こうやってマメ太たちを14人やっつけると1面クリア。

3個ならんだソケットのあいだをビリビリッと走る電気がなかなかきれいで、生理的に夢中になってしまうゲームです。小さいころ、ソケットに指つっこんで泣いた帰らぬ日々……。

ところで、あんまり放電ばかりしているデンくんのエネルギーは、下の水色のメーターのよーに、見る見る減ってしまいます。そんなときは、マメ太をやっつけるごとに出てくるバッテリ

デンくん

ソケット

バッテリー

ボーナスフルーツ

マメ太

感電するマメ太

BY 関 高志

キャラクタ作成だけで目が痛くなる

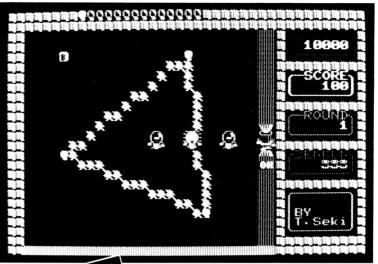
はじめまして。関と申します。ところで、このプログラム、長いでしょう。プログラムが長いわけは、自分の凝り性のためでありまして、キャラクタや画面構成にいろいろ凝っているうちにこんなに長くなってしまいました。打ちこむ方は大変ですね。はっきりいってキャラクタ作成の部分だけで、目が痛くなるかもしれません。次回はもっと行数の少ないものを作るつもりです。

〈ELECTRIC WARS〉 Good ideaねー。感電した時がいいね。パンプいわく、「うんー、アイディアは凄いんだけどねー、中味がねー、バグはあるしー」そーか、そーか……バグには敏感な私。それさえなければ、グラムシステムのスペシャルプレゼントの有力候補だったのに……。でもでも、こーいったアイディア、みんながんばって練ってほしいわば。なんかこー、パターン化してて「まあー」ってかんじのばっかで……。たまには「まぁーまぁーまぁー」と3連発させるよーなもの、ほしいよ。（少女ゆき）

「ELECTRIC WARS」セーブ方法

このプログラムはPCG定義とメインの2つのプログラムでできています。

まず、PCGプログラムリストを打ちこみ、セーブします（ファイルネームはなんでもいい）。その後、メインプログラムリストを打ちこみ、かならず"ELECTRIC.Bas"というファイルネームでセーブしてください（テープ版の人は、先のPCGプログラムがセーブされているすぐ後に）。

これで、PCGプログラムをLOADしてRUNすれば、あとは自動的にメインプログラムを読みこみ、ゲームが始まります。

○放電機スイッチオン！　ビリビリビリ！　おっと残念。マメ太ひとりしかやっつけられなかったいィィ。

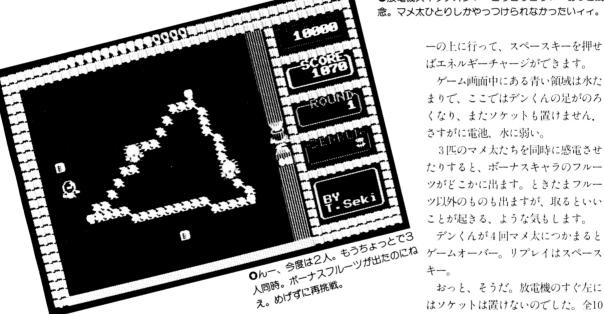
○んー、今度は2人。もうちょっとで3人同時。ボーナスフルーツが出たのにねえ。めげずに再挑戦。

ーの上に行って、スペースキーを押せばエネルギーチャージができます。

ゲーム画面中にある青い領域は水たまりで、ここではデンくんの足がのろくなり、またソケットも置けません。さすがに電池、水に弱い。

3匹のマメ太たちを同時に感電させたりすると、ボーナスキャラのフルーツがどこかに出ます。ときたまフルーツ以外のものも出ますが、取るといいことが起きる、ような気もします。

デンくんが4回マメ太につかまるとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。

おっと、そうだ。放電機のすぐ左にはソケットは置けないのでした。全10面、がんばっておくんなまし。　(パ)

●No.1 PCGプログラムリスト

```
10 INIT:WIDTH 40
20 LOCATE10,10:PRINT" =Setting P.C.G= "
30 DEFCHR$(32)=STRING$(24,0)
40 FOR I=64 TO 122:READ C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT I
50 LOCATE10,10:PRINT" =Loading  Main= "
60 RUN"ELECTRIC.Bas
70 DATA 7CFE7E0E060C020C 001082FED6FEFE7C 7C927C0000827C00
80 DATA 00FE828282828 2FE 54FE322A322A3200 54FECED6CED6CEFE
90 DATA 0000000000000000 01412111080000F0 01412111080000F0
100 DATA 0000000000000000 000408102000001E 000408102000001E
110 DATA 0000000000000000 0000081121410100 0000081121410100
120 DATA 0000000000000000 0000201008040000 0000201008040000
130 DATA FFFFFF6020101F0F FFFFFF4000000000 0000003F3F1F1F0F
```

リスト次ページに続く

```
140 DATA FEFEFE1C1810F0E0 FEFEFE0C08103020 000000F8F8F0F0E0
150 DATA 0F1F102060FFFFFF 0000000040FFFFFF 0F1F1F3F3F000000
160 DATA E0F010181CFEFEFE 203010080CFEFEFE E0F0F0F8F8000000
170 DATA 7F7F7F7F7F7F7F00 FF8C929292928CFF 000C121212120C00
180 DATA FFFFFFFFFFFFFF01 FF4949695949 49FF 0048486858484800
190 DATA 7F7F7F7F7F7F7F00 FFB3CACBCACAB2FF 00334A4B4A4A3200
200 DATA FFFFFFFFFFFFFF01 FFDF119D111111FF 00DE109C10101000
210 DATA 3C4A4642423C3C3C 0008040000000404 3C4A4642423C1C1C
220 DATA 0008040000003C3C 3C7E7E7E7E3C0404 3C7E7E7E7E3C1C1C
230 DATA 1F3F3F1F00000000 030300203F3F3D3D 1F23201F000040C0
240 DATA F0F8F8F878787878 80800008F8F87878 F08808F000000406
250 DATA 00C3C00000000000 3FFCFF3F1F000E1E A0F0DF0F00060E1E
260 DATA 70E0081E76000000 F878F8FEF6E0F000 0E1AF2E606E0F000
270 DATA 000300C0C0000000 3F3C3FFFDF0E1E00 E0B09FCFC00E1E00
280 DATA 70E60E1870000000 F87EFEF8F000E0F0 0A1EF6E000C0E0F0
290 DATA 404340C0E0FFFFFF 3F3C3FFF9F000000 A0B09FCF80904C00
300 DATA 71E50D1F7FFFFFFF F878F8FEF2000000 0E1AF3E602021460
310 DATA 1F3F3FDFC00E0A0E 030300E0FF3F3B3F 1F2320DFC08ECACE
320 DATA F0F8F8F606E0A0E0 8080000EFEF8B8F8 F08808F606E2A6E6
330 DATA 0003030000000000 3F3C3C3F0F703810 60301C0F107C3810
340 DATA 0080800000000000 F87878F8E01C3810 0C1870E0107C3810
350 DATA 0708102020222220 0000000000020200 0708102020222220
360 DATA C020502828888808 0000402020808000 C020502828888808
370 DATA 1308076067000300 030000676067F000 107847677F170300
380 DATA 9020C606C0008000 800006C600C00C1E 103CC6C6C0F09000
390 DATA 1308C7C007000300 0300C0C7000760F0 1078C7C7071F1300
400 DATA 9020C00CCC008000 800000CC0CCC1E00 103CC4CCFCD08000
410 DATA FFFFE7D8FFFFFFFF 0300000760200000 10489FA767304C30
420 DATA FFFFCF37FFFFFFFF 800000C006040000 1024F2CAD6640418
430 DATA 070810202E2A2E20 20078F1F1F9B1F1F 270F9F3F3FBB3F3F
440 DATA C0205028E8A8E808 08C0E2F0F0B2F0F0 C8E0F2F8F8BAF8F8
450 DATA 1008C7C007000300 8F07C0C70067F000 9C7CC7C71F170300
460 DATA 1020C606C0008000 E2C006C600CC1E00 727CC6C6F0D08000
470 DATA 003C7EFD7FFD7800 3078BCBE6ECC7800 0C66212111310000
480 DATA 0000007E6C004000 001C3E0113FFBF7F 0000000000000000
490 DATA 7CFFFFFFFFFFFFFE 7C7E030303030302 007E7E7E7E7E7E02
500 DATA 0000000000666600 0000000000EEEEEE 0F06091122220000
510 DATA 00000E5606220800 0000FEFEFEFE7C38 387C005004200800
520 DATA 0000000000000000 247EFDB7FEDB7E00 3C7EFDB7FEDB7E00
530 DATA 0000000E12260C08 0C000C3EF66E1C38 0F060F3FF66E1C38
540 DATA 006C3E0E060C0000 087CFEFEFEFEFE7C 08100C0400D2FE7C
550 DATA 0C08DBDB36361818 0C08DBDB36361818 0000490012000800
560 DATA 000058A43ED42A54 000058A43ED42A54 38107CFEFEFEFE7C
570 DATA 00000C0600000000 303C7E7FFFFFFF7E 00000C0600FEFF7E
580 DATA 0000490012000800 0000490012000800 1810DBDB36361818
590 DATA 0000002020000000 0C060727270 60C00 70A8F870F8A87000
600 DATA 3C7EFFFFFF7E3C18 003C3D0303060408 3C7E7F3F3F1E1C08
610 DATA 8040201008040201 8040201008040201 8040201008040201
620 DATA 814121110905 03FF 8141211109050 3FF 81412111090503FF
630 DATA 00000000000000FF 00000000000000FF 00000000000000FF
640 DATA 0101010101010101 0101010101010101 0101010101010101
650 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFFFF
```

〈この指とーまれ!〉　全く無名のAKIやぷらいざも入っているという、シャープのポケコン中心のサークル「FREAK」だよ!コンピュータ関係だけでなく、マンガや小説なども充実しているのだ。そして毎月会報を発行――のはずなんだけど、現在のところ遅れ気味。だけど「それでもいいよ〜!」という寛大な御人は60円切手を貼った返信用封筒同封で問い合わせてみてネ。特に女の子大歓迎だかんね〜。待ってるよー!　〒299-01　千葉県市原市青葉台6―34―3　畔上佳之

●No.2 メインプログラムリスト

■変数リスト(メイン)

DX,DY……デンくんの座標
CX,CY……フルーツの座標
MX(n),MY(n)……マメ太の座標
NX(n),NY(n)……ソケットの座標
SC,HS……スコア、ハイスコア
MEN……面数
DEN……デンくんの残り数の座標用
SO$(n),SO……BGM用
FL$(n)……その面に出るフルーツのキャラクタ
DE$(n)……デンくんのキャラクタ
MA$(n)……マメ太のキャラクタ
P,N……キャラクタの表示フラグ
SX(n),SY(n)……マメ太スタート時の座標
WX,WY,WZ……マメ太の移動方向
FLF……フルーツフラグ
DF(n)……ソケットフラグ
MF(n)……マメ太のフラグ

■プログラムの説明(メイン)

70～ 210　初期設定1
220～ 400　初期設定2
410～ 670　マメ太移動
680～ 910　デンくん移動
920～1000　ソケットを置く
1010～1060　バッテリーを取る
1070～1450　放電処理
1460～1520　ゲームスタートサブ
1530～1640　やられたときの処理
1650～1710　メーターサブ
1720～1800　スコア、面数表示サブ
1810～1850　残り表示サブ
1860～2010　面クリアしたときの処理
2020～2260　タイトル画面
2270～2320　ゲームオーバー処理
2330～2430　キャラクターセット
2440～2490　BGMデータ
2500　マメ太の初期座標データ
2510～2600　水たまりデータ

■チェックポイント

あ～ん、プログラムが長いよ～。その気になって作り直せば、きっと半分ぐらいになるんじゃないかな。それから、ちょっとしたバグッぽいものもあったので、手直ししておいたよ。でもゲームはとても楽しいので許しちゃう。(パンプ)

```
10 '┌──────────────────────────────┐
20 '|        =ELECTRIC  WARS=       |
30 '|                  by T.Seki    |
40 '|          S61年 4月 19日        |
50 '|         I love Nanno!         |
60 '└──────────────────────────────┘
70 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:REPEAT OFF
75 DEFINT A-Z:EC$=CHR$(27):DL$=CHR$(31,29,29):DLL$=DL$+CHR$(29,29,29,29,29,29)
80 HI=1000
90 DIM SO$(125),FL$(12)
100 RESTORE 2440:FOR SO=0 TO 125:READ SO$(SO):NEXT SO
110 FOR I=1 TO 3:READ SX(I),SY(I):DF(I)=0:NEXT I
120 GOSUB 2390:GOSUB 2330:GOSUB 2020
130 D=0:EX=29:BA=100:OF=1:F=0:DE=1:SC=0:MEN=1:DEN=35:I=0
140 PLAY 5000:CGEN 1:COLOR7
150 LINE(0,0)-(39,24),"j",B:LINE(1,1)-(39,24),"j",B:LINE(30,2)-(39,24),"j",BF:CG
EN
160 COLOR5:LOCATE31,18:PRINT"┌───────┐":LOCATE31,22:PRINT"└───────┘"
170 LOCATE31,19:PRINT"|       |":LOCATE31,20:PRINT"|BY     |"
180 LOCATE31,21:PRINT"|T.Seki |"
190 COLOR3:FOR LY=2 TO 23:LOCATE28,LY:PRINT"██":NEXT:COLOR7
200 CGEN1:LOCATE28,11:PRINT"FG"+DL$+"  "+DL$+"  "+DL$+"HI"
210 GOSUB 1720:GOSUB 1810:RESTORE 2510
215 DEFCHR$(123)=HEXCHR$(D$(0))
220  ━━━━━━━━ メイン ━━━━━━━━
230 CGEN:COLOR5:LINE(2,24)-(29,24),"■":COLOR7:CGEN 1
240 LOCATE28,15:PRINTO$(0)
250 DC=7:FLF=0:CHF=0:POW=0
260 LINE(8,0)-(21,0),"N"
270 CREV1:LINE(2,2)-(27,23)," ",BF
280 CGEN:COLOR5:LOCATE11,12:PRINTUSING"ROUND###";MEN:COLOR7:CREV
290 FOR Y=2 TO 22 STEP 2
300 READ S$:S=VAL("&H"+S$):SEA$=BIN$(S)
310 FOR E=1 TO 16:LI$=MID$(SEA$,E,1)
320 IF E=1 OR E=16 THEN340
330 IF LI$="1" THEN LINE(E*16-16,Y*8)-(E*16-1,Y*8+15),PSET,1,BF
340 NEXT E:NEXT Y:READ CH
350 IF CH>10 THENCX=INT(RND*11+2)*2:CY=INT(RND*9+2)*2  ELSECX=0:CY=0:GOTO 380
360 IF CH=11 AND POINT(CX*8,CY*8)<>1 THEN350
370 IF CH=12 AND POINT(CX*8,CY*8)<>0 THEN350
380 LINE(2,2)-(27,23)," ",BF:CGEN1
390 DX=14:DY=12:FOR I=1 TO 3:MX(I)=SX(I):MY(I)=SY(I):MF(I)=1:NEXT I
400 GOSUB 1460
410  ━━━━━━━━ テキサン イドウ ━━━━━━━━
420 FOR M=1 TO 3
430 IF INKEY$=EC$ THENPLAY"O5C8FCF:O6C8FCF" ELSE450
440 PAUSE 1:IF INKEY$=EC$ THENPLAY"O5C8FCF:O6C8FCF" ELSE440
450 IF FLF<>2 THEN 480
460 IF INT(RND*100)=0 THENLOCATEBX,BY:PRINTFL$(10):PLAY"O8C8EGFCEC":FLF=1:GOTO 4
80
470 LOCATEBX,BY:PRINTFL$(F):PLAY"O7C8ECEC":FLF=1
480 IF CHF<2 THEN 500
490 LOCATECX,CY:PRINTFL$(CH):PLAY"O7C8+CC+CC":CHF=1
500 GOSUB 680
510 IF MF(M)=1 THEN 560
520 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTCL$:PLAY"O6C8R0O5C8"
530 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTNO$
```

リスト次ページに続く

```
540 MX(M)=SX(M):MY(M)=SY(M):MF(M)=1
550 IF DC=21  THEN1860
560 WZ=INT(RND*3-1):WX=SGN(DX-MX(M)+WZ)*2:WY=SGN(DY-MY(M)+WZ)*2:N=-(N=0)
570 IF INT(RND*2)THEN590
580 A=INSTR(" P",SCRN$(MX(M)+WX,MY(M),1)):IF A THEN MXX=WX:MYY=0:GOTO 620
590 A=INSTR(" P",SCRN$(MX(M),MY(M)+WY,1)):IF A THEN MYY=WY:MXX=0:GOTO 620
600 A=INSTR(" P",SCRN$(MX(M)-WX,MY(M),1)):IF A THEN MXX=-WX:MYY=0:GOTO 620
610 A=INSTR(" P",SCRN$(MX(M),MY(M)-WY,1)):IF A THEN MYY=-WY:MXX=0
620 ON A GOTO630,1530
630 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTNO$
640 MX(M)=MX(M)+MXX:MY(M)=MY(M)+MYY
650 IF POINT(MX(M)*8,MY(M)*8)=1 THEN N=2
660 LOCATEMX(M),MY(M):PRINTMA$(N)
670 MXX=0:MYY=0:NEXT M:GOTO 420
680 '━━━━━━━━ ﾃﾞﾝｸﾝｲﾄﾞｳ ━━━━━━━━
690 IF POINT(DX*8,DY*8)<>0 THEND=2:IF POW<>1 THEN IF M<>3 THEN890
700 SO=SO+1:IF SO>96 THEN SO=0
710 IF SO$(SO)="Z" THEN730
720 PLAY"O5":PLAY SO$(SO):SOUND8,16
730 LOCATEDX,DY:PRINTDE$(D)
740 K=STICK(ST):XX=((K=4)-(K=6))*2:YY=((K=8)-(K=2))*2
750 DEN$=SCRN$(DX+XX,DY+YY,1)
760 IF K=0 THEN870
770 IF DEN$=FL$(F) THENPLAY"O6G8FEDCDEFG":SC=SC+F*100+100:GOSUB 1760 ELSE IF DEN
$="u" THENPLAY"O6G8FEDCGFEDCCDEFG":SC=SC+2000:GOSUB 1760 ELSE800
780 IF F>=10 THENF=0
790 GOTO 820
800 IF DEN$=FL$(CH) THENPLAY"O6G8FEDCDEFGGFEDCDEFGG":POW=CH-10:SC=SC+POW*100:GOS
UB 1760:GOTO 820
810 IF DEN$<>" "THEN860
820 LOCATEDX,DY:PRINTNO$
830 DX=DX+XX:DY=DY+YY
840 IF POINT(DX*8,DY*8)=1 THEN 870
850 D=-(D=0):GOTO 870
860 IF DEN$="¥"THEN OF=0
870 T=0:IF STRIG(ST) THENT=INSTR(" AH",SCRN$(DX,DY+2,1))
880 ON T GOTO 920,1010,1070
890 LOCATEDX,DY:PRINTDE$(D)
900 IF OF=0 THEN 1540
910 RETURN
920 '━━━━━━━━ ﾃﾞﾝｷｭｳ ｵｸ ━━━━━━━━
930 IF DX=26 AND DY=10 THEN890
940 IF DE>3 THEN 890
950 IF POINT(DX*8,DY*8+16)=1 AND POW<>2 THEN890
960 IF POW=2 THEN LINE(DX*8,DY*8+16)-(DX*8+15,DY*8+31),PSET,0,BF
970 NX(DE)=DX:NY(DE)=DY+2:DF(DE)=1
980 IF SCRN$(NX(DE),NY(DE),1)<>" " THEN890
990 LOCATENX(DE),NY(DE):PRINT"N":DE=DE+1:PLAY"O4C6"
1000 GOTO 890
1010 '━━━━━━━━ ﾊﾞｯﾃﾘｰ ━━━━━━━━
1020 EX=EX+10:SC=SC+1
1030 GOSUB 1650:GOSUB 1760
1040  PLAY"O6C8DEFG"
1050 LOCATEDX,DY+2:PRINT" "
1060 GOTO 890
1070 '━━━━━━━━ ﾃﾞﾝｷ ━━━━━━━━
1080 IF DE=1 THEN890
1090 LOCATEDX,DY:PRINTDE$(0)
1100 LOCATE28,15:PRINTO$(1):CA=0
1110 IF DF(1)=1 AND DF(2)=1 THENLINE(NX(1),NY(1))-(NX(2),NY(2)),"{"
1120 IF DF(2)=1 AND DF(3)=1 THENLINE(NX(2),NY(2))-(NX(3),NY(3)),"{"
1130 IF DF(3)=1 AND DF(1)=1 THENLINE(NX(3),NY(3))-(NX(1),NY(1)),"{"
1140 FOR DE=1 TO 3
1150 IF DF(DE)=0 THEN1170 ELSECA=CA+1
1160 LOCATENX(DE),NY(DE):PRINT"O"
1170 NEXTDE
1180 EX=EX-CA*2-2
1190 FC=0:FOR I=1 TO 3
1200 IF SCRN$(MX(I),MY(I),2)<>"¥]" THEN 1250
1210 IF SCRN$(MX(I),MY(I)+1,1)="{" THEN1250
1220 IF SCRN$(MX(I)+1,MY(I)+1,1)="{" THEN1250
```

〈№10アンケート〉　さっそく、アンケート結果の発表です。まず、1番目から。1位が「MSX」、2位が「PBシリーズ」、3位が「FM-7シリーズ」でした。次いで2番目の結果が、1位が「グラディウス」、2位が「TOKYOナンパストリート」、3位が「ザナドゥ」と「ツインビー」でした。最後に、3番目の結果ですがプログラムのベスト3が、「THE GRACES」、「CATERPI」、「Tiny Paul」で記事が「ログラムオシエット」、「裏面場」、「気分で移植」でした。

```
1230 IF NX(I)=CX AND NY(I)=CY AND CH=12 AND CHF=0 THENCHF=3
1240 GOTO 1300
1250 LOCATEMX(I),MY(I):PRINTMA$(3):MF(I)=0
1260 FC=FC+1:SC=SC+10:DC=DC+1:IF DC>=21 THENDC=21
1270 LINE(8,0)-(DC,0),"O"
1280 BX=INT(RND*11+2)*2:BY=INT(RND*9+2)*2
1290 IF SCRN$(BX,BY,1)<>" " THEN1280 ELSE IF FC=3 AND FLF=0 THEN FLF=2 ELSELOCAT
EBX,BY:PRINT"A"
1300 NEXT I
1310 IF CH=11 AND SCRN$(CX,CY,1)="{" AND CHF=0 THENCHF=2
1320 GOSUB 1760
1330 FOR C=1 TO 15
1340 B=-(B=0):PLAY"O7C0:O7E0:O7G0"
1350 DEFCHR$(123)=HEXCHR$(D$(B))
1360 NEXT C:GOSUB 1650
1370 IF DF(1)=1 AND DF(2)=1 THENLINE(NX(1),NY(1))-(NX(2),NY(2))," "
1380 IF DF(2)=1 AND DF(3)=1 THENLINE(NX(2),NY(2))-(NX(3),NY(3))," "
1390 IF DF(3)=1 AND DF(1)=1 THENLINE(NX(3),NY(3))-(NX(1),NY(1))," "
1400 FOR DE=1 TO 3
1410 IF DF(DE)=0 THEN1430
1420 LOCATENX(DE),NY(DE):PRINT" "
1430 DF(DE)=0:NEXTDE:DE=1:CA=0
1440 LOCATE28,15:PRINTO$(0)
1450 GOTO 890
1460 '▬▬▬▬▬▬▬▬ ゲーム スタート ▬▬▬▬▬▬▬▬
1465 CGEN:CONSOLE 2,22,2,26:CLS:CONSOLE:CGEN 1
1470 FOR M=1 TO 3:LOCATEMX(M),MY(M):PRINTMA$(0):NEXT
1480 D=0:LOCATEDX,DY:PRINTDE$(D)
1490 CGEN:LOCATE8,14:PRINT"PLAYER-1 READY!"
1500 PAUSE 2:FOR SO=97 TO 109:PLAY"O5":PLAY SO$(SO):SOUND 11,125:SOUND 12,30:SOU
ND 7,62:SOUND8,16:PAUSE 4:NEXT SO:PAUSE 3:SO=0
1510 CGEN1:LOCATE8,14:PRINT"                  "
1520 RETURN
1530 '▬▬▬▬▬▬▬▬ ヤラレター ▬▬▬▬▬▬▬▬
1540 LOCATEDX,DY:PRINTDE$(3)
1550 PLAY"O4G8RRC:O7G8RRC
1560 IF DEN>37 THEN 2270
1570 DEN=DEN+1:GOSUB 1810:PAUSE 5
1580 LOCATEDX,DY:PRINTNO$
1590 I=0:FOR I=1 TO 3
1600 LOCATEMX(I),MY(I):PRINTNO$
1610 MX(I)=SX(I):MY(I)=SY(I):DF(I)=0
1620 NEXT I:OF=1
1630 DE=1:EX=29:GOSUB 1660
1640 POW=0:GOTO 390
1650 '▬▬▬▬▬▬▬▬ メーター ▬▬▬▬▬▬▬▬
1660 IF EX<2 THENEX=2:OF=0
1670 IF EX>29 THENEX=29
1680 CGEN:COLOR5:LINE(2,24)-(EX,24),"■":IF EX=29 THEN1700
1690 COLOR2:LINE(EX,24)-(29,24),"▒"
1700 COLOR7:CGEN1
1710 RETURN
1720 '▬▬▬▬▬▬▬▬ スコア ホカ ▬▬▬▬▬▬▬▬
1730 CGEN:M$=DLL$+"|          |"+DLL$+"└──────┘"
1740 COLOR2:LOCATE31,2:PRINT"HI-SCORE"+M$:COLOR6:LOCATE31,6:PRINT"┌─SCORE─┐"+M$
1750 COLOR4:LOCATE31,10:PRINT"┌─ROUND─┐"+M$:COLOR3:LOCATE31,14:PRINT"┌DENKUN┐"+M$
1760 COLOR7:CGEN
1770 IF SC>=99999! THENSC=0:HI=99999!
1780 LOCATE32,7:PRINTUSING"#####0";SC:LOCATE32,11:PRINTUSING"    ##";MEN
1790 IF HI=<SC THENHI=SC:COLOR5
1800 LOCATE32,3:PRINTUSING"#####0";HI:COLOR7:CGEN1:RETURN
1810 '▬▬▬▬▬▬▬▬ デンクンノコリ ▬▬▬▬▬▬▬▬
1820 LINE(32,15)-(37,15)," "
1830 IF DEN>37 THEN1850
1840 CGEN1:LINE(DEN,15)-(37,15),"@"
1850 RETURN
1860 '▬▬▬▬▬▬▬▬ 1メンクリア ▬▬▬▬▬▬▬▬
1870 LOCATEDX,DY:PRINTNO$
1880 CONSOLE 2,22,2,26:CLS:CONSOLE
1890 LINE(8,0)-(21,0),"O":DC=7
1900 LOCATE 14,12:PRINTDE$(0)
```


リスト次ページに続く

〈少女ゆきの英文レタープレゼントお知らせ〉　お手紙、どーもありがとう♡なかには英文で書いてきてくれた人もいて、感激しちゃったよー。さて、ここで一人、選ばなきゃいけないのね。悲しいわ。全員に送ってあげたいけど、コピーなんてせこいことはしたくないので、やはり自筆で1人に限らせてね。では、佐賀県のKenichiクンに近々お返事します。他のみなさま、本当にごめんね。またこーゆー機会を設けてもっと多くのみんなに手紙が出せるようにするから待っててね♡

```
1910 CGEN:COLOR5: LOCATE10,12:PRINTUSING"##メン クリアー";MEN
1920 COLOR3: LOCATE10,13:PRINT"BONUS 5000"
1930 FOR I=1 TO 5:SC=SC+100:GOSUB 1760
1940 FOR LX=8 TO 21
1950 LOCATELX,0:PRINT"N":PLAY"C5DEFG":LOCATELX,0:PRINT"O"
1960 NEXT LX:NEXT I
1970 IF FRAC(MEN/3)=0 AND DEN>32 THEN DEN=DEN-1:GOSUB 1810
1980 MEN=MEN+1:F=F+1:GOSUB 1690
1990 IF F=10 THENF=0:RESTORE 2510
2000 DX=14:DY=12:LINE(9,12)-(19,13)," ",BF:LINE(8,0)-(21,0),"N"
2010 EX=29:GOSUB 1650:GOSUB 1760:CLS 0:GOTO 250
2020 '■■■■■■■■ タイトル ■■■■■■■■
2030 SCREEN 0,0:CLS:CGEN1:CONSOLE 4,15,0,40
2040 FOR C=2 TO 6:LOCATE0,17:COLORC
2050 PRINT"                                        ";
2060 PRINT"zzzzvzv   zzzzvzzzzvzzzzvzzzzvzzzzvzzzzv";
2070 PRINT"zvxxwzy   zvxxwzvxzyvzzvwzv zyvzzvwzvxzy";
2080 PRINT"zzzzvzy   zzzzvzy vw zzy zzzzy zzy zy vw";
2090 PRINT"zvxxwzy   zvxxwzy zv zzy zvzvw zzy zy zv";
2100 PRINT"zzzzvzzzzvzzzzvzzzzy zzy zyzzvzzzzvzzzzy";
2110 PRINT"vxxxwvxxxwvxxxwvxxxw vxw vwvxwvxxxwvxxxw";
2120 PRINT"                                        ";
2130 COLOR C-1
2140 PRINT"         zvzvzvzzzzzvzzzzzvzzzzzv       ";
2150 PRINT"         zyzyzyzvxxzyzvxxzyzvxxxw       ";
2160 PRINT"         zyzyzyzzzzzyzzzzzyzzzzzv       ";
2170 PRINT"         zyzyzyzvxxzyzvxzvwvxxxzy       ";
2180 PRINT"         zzzzzyzy  zyzy zzvzzzzy        ";
2190 PRINT"         vxxxxwvw  vwvw vxwvxxxxw       ";
2200 PAUSE 5
2210 IF STRIG(1) THEN ST=1:GOTO 2250
2220 IF STRIG(0) THEN ST=0:GOTO 2250 ELSE2230
2230 NEXT C
2240 GOTO 2040
2250 CLS4:CONSOLE:C=6
2260 RETURN
2270 '■■■■■■■■ ゲーム オーバー ■■■■■■■■
2280 CGEN1:LOCATEDX,DY:PRINTDE$(3)
2290 CGEN:LOCATE10,12:PRINT"-GAME OVER-"
2300 PAUSE 10:FOR SO=111 TO 125:PLAY"O5":PLAY SO$(SO):SOUND8,16:PAUSE 4:NEXT SO
2310 IF STRIG(ST) THENINIT:CLS 4:GOSUB 2030:GOTO 130
2320 GOTO 2310
2330 '■■■■■■■■ キャラクター ■■■■■■■■
2340 CL$="BC"+DL$+"DE":DE$(0)="PQ"+DL$+"RS":DE$(1)="PQ"+DL$+"TU":DE$(2)="PQ"+DL$
+"VW"
2350 DE$(3)="XY"+DL$+"Z[":MA$(0)="¥]"+DL$+"^_":MA$(1)="¥]"+DL$+"`a"
2360 MA$(2)="¥]"+DL$+"bc":MA$(3)="de"+DL$+"fg":O$(0)="LM":O$(1)="JK"
2370 NO$="  "+DL$+"  "
2380 RETURN
2390 FOR I=0 TO 10:FL$(I)=CHR$(107+I):NEXT I
2400 FOR I=11 TO 12:FL$(I)=CHR$( 93+I):NEXT I
2410 D$(0)="092A3C7EBD1C6A90000000000000000092A3C7EBD1C6A90"
2420 D$(1)="000000000000000090543C7EBD5C122190543C7EBD5C1221"
2430 RETURN
2440 DATA Z, E, C, E, C, D,-G, D,-G, C, D, E, F, E, D, D, Z, E, C, E, C
2450 DATA D,-G, D,-G, C,-G,-A,-B, C, Z,-B, Z,-A,-A,-B,-B, C, C, E, E, F
2460 DATA G, F, E, D, Z, G, Z,-A,-A,-B,-B, C, C, E, E, F, E, D, C, E, Z
2470 DATA E, Z, E, F, G, A, G, F, E, G, F, F, E, D, F, Z, F, Z, C, D, E
2480 DATA F, E, D, C, E, D,-G,-A,-B, C, Z, C, Z,+C, B, A, G, F, E, F, G
2490 DATA C,-G,-A,-B, C, Z, G, Z, G, E, C, D, E, F, E, D, C, D, C,-B, C
2500 DATA 2,2,2,22,26,2
2510 DATA F01D,E00D,C005,8001,8001,8001,8001,8001,C005,E00D,F01D,0
2520 DATA 8001,8001,8001,8C61,9C71,9C71,9C71,8C61,8001,8001,8001,11
2530 DATA 8001,8001,9FF1,9011,9391,9291,9391,9011,9FF1,8001,8001,0
2540 DATA 8001,8001,9001,BB09,9049,9049,9089,A331,8001,8001,8001,11
2550 DATA 8001,87C1,8101,9111,9391,9EF1,9391,9111,8101,87C1,8001,12
2560 DATA 8441,8441,8441,FFFD,8441,8441,8441,FFFD,8441,8441,8441,11
2570 DATA F801,C071,C011,C611,8401,8101,8041,90C5,9005,9C05,803D,11
2580 DATA F83D,E00D,D015,C825,8001,8001,8001,C825,D015,E00D,F83D,12
2590 DATA 8001,8101,8381,87C1,8FE1,9FF1,8FE1,87C1,8381,8101,8001,0
2600 DATA FEFD,FEFD,E00D,E00D,E00D,8001,E00D,E00D,E00D,FEFD,FEFD,11
```

〈風来くんのスーパークロスワード正解①〉　ひえ〰〰。こんなムズいの、せーぜ2、3人しか当たんないだろーと思っていたのに、まーよく解いてくれました！　いろーんな解答が送られてきたので、すべて公表してしまおう。正解は一番最後までおあずけね。「いもねぎポットランチ」「ポシェットすんぎぃ」「いもとねぎのスッポン」「イモネマンのポケット」「いつものねぎとポンス」「ねぎといものスッポン」「ログラムオシェット」「イスモトノポンギツネ」「ツギモポシェットダネ」「モギポンネノトイツス」「かつあげのプロおさむ」

やりはじめたら止まらない

PUZZLE IN BEE
（パズル イン ビー）

FOR X1シリーズ Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

半年の投稿が実り、だウもありがと！

BY 桃太row

やったー、半年送りつづけたかいがあったってもんだ。このゲームの制作のとき、協力してくれた黒木、小川くん、のりお、そしてオマケの長谷川、だウもありがと！ てなもんで、このパズル、はっきりいってかんたんです。並の人なら半日ほどで解けるのでは？（んじゃ私は並以下か／パンプ）ところでNo.6の写真を見て以来どうしてもパンプさんが男とは思えないのは私だけではないはずだ！

このパズル、よくある反射板式のゲーム。ポシェットでも何度か似たようなルールのものを載せたことがある。ところが、なぜ、いまさらこのゲームを採用したかというと、この反射板はボールがあたると消えてしまい、そこがミソになっていて、やってみると、ホントおもしろいんだわ。

ビー（BEE）という名の赤いボールを画面上のすべての反射板とチェッカー（CHECKER）を経由させてから、ゴールへ到着させなければならない。ビーは1度動かすとゴールへ入るまでは止まらないし、もちろん壁にあたってもダメ。だから、すべての反射板をセットするまで動かしてはいけない。

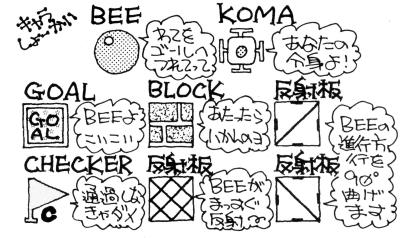
反射板を動かすのはコマ（KOMA）という名のコマ（なんのこっちゃ）。テンキーで上下左右に動かして、倉庫番よろしく反射板を押す。2ついっぺんには押せないし、もちろん引くこともできない。あわてずによく考えてから動かさないといけない。

○2面。右壁でキュウキュウしているのがコマです。

ビーをコマで押し、全ての反射板とチェッカーを消しゴールへ入れれば1面クリア。

ビーが壁かコマ自身にあたったら、ミス。その面からやり直し。

また、反射板を動かしている途中でどーしよーもなくなった場合は、スペースキーを押すことによって、その面からやり直せる。このときスペースキー

○セット完了。最初の写真と見比べてみよう。プンと飛ばしてルン♪

〈PUZZLE IN BEE〉 むずい。むずすぎる。峠さん格だなや。まーよくあるパズルだけども。消し方がスキね。気持いい。……パズルって批評しずらいなー。困った。赤いボールというのは威勢がよくて好き。ボールの大きさもこんくらいのがいい。そんで光択があってね。そ、パズルも、ただムズい、ムズくないだけじゃなくて、んー。でも自分には作れないから、あれこれ言えないかー。ま、みんながんばって。パズル大好きだから。（少女ゆき）

を押した直後にテンキーの5を押せば、デモ画面からやり直せます。
全20面、正直いってなかなかムズイ。何回ミスってもゲームオーバーにならないという、それはありがたいゲームなのであった。一説にはやめさせてもらえないという、某パソコン誌のアルバイトみたいなものだともいわれておりますが。（パ）

■変数リスト
F……反射板・CHECKER通過フラグ
S……面数
X,Y……KOMAの座標
F1……ステップ数
ST……キー入力用
XT,YT……KOMA移動用
C$……キャラクタ判定用
A$……データ読みこみ用
XB,YB……BEEの座標
XC,YC……BEE移動用
K$(n)……キャラクタ

■プログラムの説明
60 初期設定
80〜100 画面作成
120 キー入力
130〜160 キャラクタ判定、処理
170 KOMA表示
190〜220 BEEキャラクタ判定、処理
230 BEE表示
250〜260 面クリア処理
280〜290 ミス処理
310〜340 デモ処理
360〜370 全面クリア処理
390〜620 PCG設定
630 キャラクタ設定
650〜840 面データ

■参考文献
●プログラムポシェットNo.6『LASER PUZZLE』
●Oh!MZ、'85年9月号『インレタPCG』


```
10 '****************************************************
20 '**  PUZZLE IN BEE   ----   (C) MOMOTAROW  1986  7/20  **
30 '**    THANKS  TO  KUROGI , OGAWA  &  OTHER  FRIENDS   **
40 '****************************************************
50 '********************  INIT
60 INIT:WIDTH40:GOSUB 390:CGEN1:CLS4:DEFINTA-Z:CLICK OFF:GOTO 310
70 '********************  MAKE STAGE
80 F=0:ON S RESTORE 650,660,670,680,690,700,710,720,730,740,750,760,770,780,790,
800,810,820,830,840
90 CLS:COLOR 2:LOCATE 1,0:PRINT" PUZZLE IN BEE ":COLOR 6:LOCATE 14,23:PRINT"BY M
MOMOTAROW":COLOR 7:LINE(0,1)-(27,22),"オ",BF:FOR I=1 TO 9:READ A$:FOR J=1 TO 12:LO
CATE J*2,I*2+1:PRINT K$(VAL(MID$(A$,J,1))):NEXT:NEXT:READ X,Y,F1
100 LOCATE 30,4:PRINTUSING"STEP ##";F1:LOCATE 30,17:PRINTUSING"STAGE ##";S
110 '********************  KOMA MAIN
120 FOR I=0 TO 3:NEXT:ST=STICK(0):XT=((ST=4)-(ST=6))*2:YT=((ST=8)-(ST=2))*2
130 C$=SCRN$(X+XT,Y+YT,1):IF STRIG(0) THEN 290
140 IF C$="コ" THEN XC=XT:YC=YT:XB=X+XT:YB=Y+YT:GOTO 190
150 IF C$=>"ア" AND C$=<"ウ" THEN IF SCRN$(X+XT*2,Y+YT*2,1)=" " THEN LOCATE X+XT*2
,Y+YT*2:PRINT K$(ASC(C$)-177):GOTO 170 ELSE 120
160 IF C$<>" " OR  XT+YT=0 THEN 120
170 LOCATE X,Y:PRINTK$(8):X=X+XT:Y=Y+YT:LOCATE X,Y:PRINT K$(6):GOTO 120
180 '********************  BEE MAIN
190 LOCATE XB,YB:PRINTK$(8):XB=XB+XC:YB=YB+YC:C$=SCRN$(XB,YB,1)
200 IF C$="ア" THEN SWAP XC,YC:XC=XC*-1:YC=YC*-1 ELSE IF C$="ウ" THEN SWAP XC,YC E
LSE IF C$="イ" THEN XC=XC*-1:YC=YC*-1 ELSE IF C$="カ" THEN PLAY"O8C1" ELSE 220
210 F=F+1:PLAY"O7C1":LOCATE 30,4:PRINTUSING"STEP ##";F1-F:GOTO 230
220 IF C$="オ" OR C$="セ" THEN 280 ELSE IF C$="ツ" THEN GOTO 250
230 LOCATE XB,YB:PRINT K$(5):PAUSE 1:GOTO 190
240 '********************  CLEAR
250 IF F<>F1 THEN 290 ELSE LOCATE XB,YB:PRINT K$(5):PLAY"O5D9":PAUSE 10:FOR I=0
TO 10:FOR J=0 TO 18:LOCATE J*2,I*2+1:PRINT K$(5):PLAY"O8C1":NEXT:FOR J=0 TO 18:L
OCATE  36-J*2,I*2+1:PRINTK$(8):NEXT:NEXT
260 LOCATE 12,8:COLOR 3:PRINT"STAGE ";S;" CLEAR":IF S=21 THEN 360 ELSE LOCATE 10
,13:COLOR 5:PRINT"LET'S TRY NEXT STAGE":COLOR 7:PAUSE 30:S=S+1:GOTO 80
270 '********************  GIVE UP AND MISS
280 LOCATE XB,YB:PRINT K$(5)
290 PLAY"O2C9C9C9":PAUSE 5:CLS:COLOR 2:LOCATE 4,8:PRINT"YOU SHOULD NOT BE DISCOU
RAGED !":COLOR 6:LOCATE 9,15:PRINT"LET'S TRY ONCE MORE !":COLOR 7:FOR I=0 TO 300
0:IF STICK(0)=5  THEN 310 ELSE NEXT:GOTO 80
300 '********************  DEMO
310 CLS:COLOR 6:CSIZE3:LOCATE 6,4:PRINT#0"PUZZLE IN BEE":COLOR 7:LOCATE 8,10:PRI
NT K$(6);" - KOMA":LOCATE 22,10:PRINT K$(5);" - BEE":LOCATE 8,15:PRINT K$(7);" -
 GOAL":LOCATE 22,15:PRINT K$(4);" - CHECKER"
320 LINE(0,0)-(39,1),"オ",B:LINE(0,23)-(39,24),"オ",BF
330 COLOR 2:LOCATE 13,19:PRINT"BY MOMOTAROW":COLOR 5:PAUSE 5:CSIZE 0:SOUND 8,16:
SOUND 12,60:SOUND 13,3:PLAY 80
340 PLAY"O4C1D3E1D5D3E1FE4O3G1O4GFCO3A5A1O4G2F4C5D5C6":PLAY999:CFLASH1:LOCATE 13
,22:PRINT"PUSH SPC KEY":COLOR 7:CFLASH:REPEAT:UNTIL STRIG(0):S=1:GOTO 80
350 '********************  ALL STAGE CLEAR
360 CLS:CSIZE 3:COLOR 3:LOCATE 2,2:PRINT#0"CONGRATULATIONS !!":COLOR 6:LINE(2,4)
-(37,4),"-":LOCATE 4,8:COLOR 5:PRINT "YOU WORK OUT A PUZZLE ALL STAGE"
370 COLOR 4:LOCATE 4,13:PRINT"PROGRAMER  IS  MOMOTAROW":COLOR 2:LOCATE 4,16:PRIN
T"COOPERATOR IS  KUROGI & OGAWA":COLOR 7:LOCATE 14,20:PRINT "THANK YOU !":LOCATE
 14,23:PRINT"1986 7/20":REPEAT:UNTIL STRIG(0):END
```

〈風来くんのスーパークロスワード正解②〉……以上はもちろん大きなまちがいです。正解は『イッポンスギノネモト』です。アンケートと同じ8月31日締切（消印有効）で、正解者は53名。プレゼント賞品はですねー、はっきりいってたいしたものじゃありません。でも一応、それを初めて見たとき、みんな「わー！かわいー！」と言ってたんで、〝かわいープレゼント〟というお約束は守れると思います♡風来くんももちろん、同じ賞品の量をもっと多くしたものを送ります♡

```
380  **********************  PCG
390 PRINT"PCG SET":FOR I=&H20 TO &H5A:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$=""
400 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT
410 DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT
420 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF7EFFFFFFFFFFFFFF7E7EFFFFFFFFFFFFFF7E")
430 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF7EBDDBE7E7DBBD7E7EBDDBE7E7DBBD7E")
440 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF3E1F8FC7E3F1F87C3E1F8FC7E3F1F87C")
450 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF7CF8F1E3C78F1F3E7CF8F1E3C78F1F3E")
460 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF202020FF010101FF202020FF010101FF")
470 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("0000000000000000C0F0F0F0F0F0F0C0F0F0F0F0F0F")
480 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("00000000000000000000C0F0FCFFFCF00000C0F0FCFFFCF0")
490 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("0000000000000000F0F0C0C0C0C3F0F0F0C0C0C0C3F")
500 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0000000000000000C000386CE0E06C38C000000000000000")
510 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("04182C5E5E8C8000071F336D6DF3FFFF00000C1E1E0C0000")
520 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("0000000000000000E0F8FCFEFEFFFFFF0000000000000000")
530 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFF7F7F3F1F070000000000000000")
540 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("0001010202041820FFFFFFFEFEFCF8E0000000000000000")
550 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("1F010F9FB3B6BCF81F01078F9FBDBBFF1F010F9FB3B6BCF8")
560 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("F880F0F9CD6D3D1FF880E0F1F9BDDDFFF880F0F9CD6D3D1F")
570 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("F8BCB6B39F0F011FFFBBBD9F8F07011FF8BCB6B39F0F011F")
580 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("1F3D6DCDF9F080F8FFDDBDF9F1E080F81F3D6DCDF9F080F8")
590 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("007F634F494D637F0000000000000000FF809CB0B6B29C80")
600 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("00FEC69A9A9AC6FE0000000000000000FF01396565653901")
610 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("7F634D414D4D7F000000000000000000809CB2BEB2B280FF")
620 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("FE9E9E9E9E82FE0000000000000000001616161617D01FF")
630 K1$=CHR$(31,29,29):K$(0)="アエ"+K1$+"エア":K$(1)="イイ"+K1$+"イイ":K$(2)="ウア"+K1$+"ア
ウ":K$(3)="オオ"+K1$+"オオ":K$(4)="カキ"+K1$+"クケ":K$(5)="コサ"+K1$+"シス":K$(6)="セソ"+K1$+"タ
チ":K$(7)="ツテ"+K1$+"トナ":K$(8)="  "+K1$+"  ":RETURN
640 '**********************  STAGE DATA
650 DATA 688888888888,888888088848,885888888888,888888888888,888888881888,888088
888888,888887888888,888888888888,888888888888,2,3,4
660 DATA 333333388888,333333380888,888833380808,888888888333,438885888826,888883
883828,888888888808,888881838838,888882883887,24,11,9
670 DATA 688888838888,538888838888,828388833338,888388888888,833388782828,828888
838038,382888883888,808388388388,888388888888,2,3,7
680 DATA 888088888568,838288808820,837333333388,838888888828,831332343388,838888
803888,834333333038,888888888828,838888888288,22,3,14
690 DATA 718888888888,138383838883,883838388838,838383888883,883838580838,888888
838883,282828288838,828683808883,280838883888,8,17,11
700 DATA 888388888888,888888888858,833388337888,838088838888,838828838888,838828
838488,883330338888,888806288848,883333388888,12,17,8
710 DATA 880838388888,046088808428,882382888883,888338330838,188383838838,888388
838288,834828888888,828887583848,888838888888,6,5,16
720 DATA 788888883888,108080383828,888343838883,888888388838,838888848828,388888
888828,888388888888,883824888885,888888888886,24,19,11
730 DATA 888888888888,880808080888,808083888568,880838888388,808388883888,883888
838888,838888380808,388883808088,788838888888,22,7,12
740 DATA 888888888888,888880888828,827888888818,883434343438,858888888828,883434
343438,828888816888,883434343438,808888828808,18,15,22
750 DATA 888883888368,828888878358,338833828388,888838838388,883888888388,808833
888388,838833883388,828038388308,888888888888,22,3,6
760 DATA 878488888888,828888838848,881288838888,808888638848,883338588888,301888
888848,880838838888,803812838848,888888888888,14,9,15
770 DATA 888888880828,208488282848,884838388888,846384830308,880838380888,388288
080238,888380888888,042888844858,888824402887,6,9,30
780 DATA 888838838888,828088388634,883884883188,808280208888,883485848788,823888
808288,883184882888,388380838088,888888888888,20,5,20
790 DATA 888888888888,804880200848,884488888848,824220018848,884888881848,804002
218148,888888881848,802202018888,856888888788,6,19,39
800 DATA 888888888888,808838082228,837838483638,880858284228,883838383888,838888
380808,438848883888,888888888808,888833333333,20,7,16
810 DATA 883888888888,813888808848,883838438438,803488828838,883808888838,828832
886488,878260888888,858282888848,888888888888,10,15,17
820 DATA 888888888887,888888888888,888383838488,882204260028,888888888888,543434
300228,888888888888,880222842008,888888888888,16,9,24
830 DATA 888888888888,042280828858,888833388283,888848881608,381338183383,888488
848288,383338333883,878884888888,888888888888,20,9,16
840 DATA 888808884828,802832848828,884880888748,388400881808,808482508348,824888
388888,888888888888,848838820448,128444446448,18,19,37
```

〈今回の英語まちがい〉　えー、パソコン少年は英語に弱い。今まではなるべく直しておったのだが、今回はあげつらってしまおう。まず、TPM. CO。「CUE-BLAIN」の「BLAIN」は、「脳」のつもりだったのだろうが、「脳」は「BRAIN」だす。「BLAIN」は吹出物。面白いのでこのままにしてしまった。次にHIDE-CHAN。「キャラクタ」は「CHARACTER」、「KEYRACTER」じゃないのよ。これは直してしまいました。「設定」を「SEETEI」と書かないように。(よ)

最後のデロムとの戦いは勇士気分

Derom（デロム）

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

BY TPM.CO

パソコンゲームは、本来そーゆーもの

パズルとしてはそれほどムズくありませんが、大変グラフィックと動きがいいのでぜひ入力してください。ちょっと早めにキーを押さないと動いてくれませんが、そこはパソコンゲーム、本来こーゆーものなのです。

⬆鍵を取りにいきたいのに岩がジャマ。……ひらけー、ゴマ！

⬆うにうに……。上になんて行けないよ。岩さん、助けて！　つぶさないでね。

⬆ほよほよ……かんたんに岩が動いて取れちゃった。ま、1面はこんなもんよ。

おなじみTPM.CO特製キャラの鐘、岩、主人公のキースくんの登場。壁と岩との立体感に少女ゆきはおっ！といってしまった。

ゲームは[4]、[6]キーでキースくんを左右に動かし、鍵を取りにいくというもの。岩がギシギシ音を立てて移動するのでつぶされないように利用しながら、12面まで12個の鍵を取っていくのが目的ね。

13面までいくと、異色のキャラ・デロムの登場。劇的な場面よ。ここでデロムを倒すとゲーム・エンド。

最初に出会う難所は5面、6面。苦労を越えてデロムを倒したときは、もう勇士になった気分。(少)

■変数リスト

A(n)……岩
B(n)……バックの壁
C(n),D(n),E(n),F(n)……キース君
G(n)……カギ
H(n)……デロム
X,Y……キース君位置
V,W……キース君の移動量
N……データポインタ
M……面数
S(n,m)……仮想VRAM
P,Q……キース君が岩に押されるかどうかのフラグ

■プログラムの説明

10	GOTO文
20〜110	PUTサブ
120〜150	キース君移動
160〜200	岩移動
210	キース君ばったり
220	タイムオーバー？　自殺？
230〜290	ステージ表示
300〜320	バック表示サブ
330〜410	エンディングメモ
420〜500	キャラクタデータセット
510〜630	キャラクタデータ
640〜760	ステージデータ

```
10 GOTO 430:'—— PUT ——
20 PUT@A(E+72,F)-(E+103,F+15),A,PSET:RETURN
30 LINE(E+72,F)-(E+103,F+15),PSET,0,BF:RETURN
40 U=1-U:IF V=-1 THEN 70
50 IF U THEN PUT@A(E+72,F)-(E+103,F+15),C,PSET:RETURN
60 PUT@A(E+72,F)-(E+103,F+15),D,PSET:RETURN
```

〈Derom〉　あー、私はこーゆーの好きです。基本的なアイデアはMSXの“CUE-BLAIN”とよく似ている。まあ、同じ作者ですから当然ですけど。タイミングを見計らって石の上をわたりあるいてゆけばいいのだが、一瞬待たないといけなかったりしてそのへんが面白い。ラストの落ちは、まあぼちぼちでんな。力もあることだし、受験勉強のあいまにちょっと凝ったプログラムを作ってみてはどうかしら。次作、お待ち申しております。（よっちゃん）

```
70 IF U THEN PUT@A(E+72,F)-(E+1Ø3,F+15),E,PSET:RETURN
8Ø PUT@A(E+72,F)-(E+1Ø3,F+15),F,PSET:RETURN
9Ø PUT@(E+72,F+5)-(E+1Ø3,F+8),G,PSET,6:RETURN
1ØØ PUT@A(E+72,F)-(E+1Ø3,F+15),H,PSET:RETURN
11Ø FOR J=Ø TO 1:SYMBOL(E+J*2,F),A$,2,1,6:NEXT:RETURN
12Ø '—— LOOP ——
13Ø K=ASC(INKEY$+" "):V=(K=52)-(K=54):W=-(S(X,Y+1)=Ø):V=V*(W=Ø)*(S(X+V,Y)=Ø)
14Ø IF (X=S)*(Y=T) THEN PLAY"O7L32GFCO5":M=M+1:IF M=13 THEN 34Ø ELSE 24Ø
15Ø E=X*32:F=Y*16:FOR I=1 TO 8:E=E+V*4:F=F+W*2:GOSUB 4Ø:NEXT:X=X+V:Y=Y+W
16Ø N=N+1:D=FNR(N):A=FNR(N+1):B=FNR(N+2):E=A*32:F=B*16:SOUND 7,44:SOUND 3,5
17Ø SOUND 2,25Ø:SOUND 6,31:SOUND 9,13:IF D=Ø THEN PLAY"L64O4CC#DD#":GOTO 22Ø
18Ø N=N+2:V=X(D-1):W=Y(D-1):P=(X=A+V/2)*(Y=B+W):Q=-(S(A+V,B+W*2)=Ø)*P
19Ø FOR I=1 TO 16:E=E+V:F=F+W:GOSUB 2Ø:E=E+V*16:F=F+W*16:ON Q GOSUB 4Ø
2ØØ E=E-V*16:F=F-W*16:NEXT:X=X+V/2*Q:Y=Y+W*Q:S(A+V/2,B+W)=1:S(A,B)=Ø:SOUND9,Ø
21Ø IF P*(Q=Ø) THEN FOR I=Ø TO 3ØØ:BEEP1:BEEPØ:NEXT:GOTO 25Ø
22Ø IF N<LEN(M$) AND K<>13 THEN 13Ø ELSE PLAY"O3L16EDC#C":GOTO 25Ø
23Ø '—— CRT ——
24Ø READ N$:FOR I=Ø TO 7:H$(I)=MID$(N$,I*2+1,2):NEXT:READ M$
25Ø SWAP N$,M$:S=FNR(17):T=FNR(18):X=FNR(19):Y=FNR(2Ø):SWAP N$,M$:K$=INKEY$
26Ø CLS:ERASES:DIM S(9,9):FOR D=Ø TO 7:W=VAL("&H"+H$(D)):B=128:FOR C=Ø TO 7
27Ø E=C*32:F=D*16:J=((W AND B)<>Ø):B=B/2:ON 1-J GOSUB 3Ø,2Ø:S(C,D)=J:NEXT:NEXT
28Ø E=S*32:F=T*16:GOSUB 3Ø:GOSUB 9Ø:E=432:F=9Ø:A$="STAGE:"+STR$(M+1)
29Ø GOSUB 11Ø:FOR J=Ø TO 2:SYMBOL(43Ø+J,32),"Derom",4,2,4:NEXT:N=Ø:U=Ø:GOTO13Ø
3ØØ SCREEN 7,7:CLS:FOR Y=Ø TO 18:FOR X=3 TO 22:GOSUB 32Ø:NEXT:NEXT
31Ø FOR Y=3 TO 13:FOR X=25 TO 39:GOSUB 32Ø:NEXT:NEXT:SCREEN 6,7:GOTO 24Ø
32Ø E=X*16:F=Y*8:PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),B,PSET:RETURN
33Ø '—— ENDING ——
34Ø E=192:F=96:FOR I=Ø TO 2Ø:GOSUB 3Ø:GOSUB 1ØØ:FOR L=Ø TO 1ØØ:NEXT:NEXT
35Ø SOUND 7,6Ø:SOUND 1,3:SOUND 3,3:O=24Ø:FOR J=8 TO 15:SOUND Ø,O:SOUND 2,O+1Ø
36Ø O=O-15:F=96:SOUND 8,J:SOUND 9,J:K$=INPUT$(1):V=Ø:FOR C=1 TO 8:E=16Ø
37Ø GOSUB 4Ø:E=E+32:GOSUB 1ØØ:E=16Ø+C*4:GOSUB 9Ø:NEXT:NEXT:FOR L=Ø TO 5ØØ:NEXTL
38Ø FOR I=31 TO Ø STEP -1:PUT@A(E+72,F)-(E+I+72,F+15),H,PSET:SOUND Ø,I*7:NEXT
39Ø GOSUB 3Ø:E=15Ø:F=6Ø:A$="END":GOSUB11Ø:A$="TPM.CO.SOFT.WORKS":E=8Ø:F=E
4ØØ GOSUB 11Ø:FOR J=6 TO 13:SOUND 8,J:SOUND 9,J:FOR L=Ø TO 12Ø:NEXT L:NEXT J
41Ø FOR J=Ø TO 15:SOUND 8,15-J:SOUND 9,15-J:FORL=ØTO5ØØ:NEXT L:NEXT J:END
42Ø '——— DATA READ ———
43Ø DEFINTA-Z:U=95:DIM A(U),B(7),C(U),D(U),E(U),F(U),G(7),H$(7),H(95),S(Ø)
44Ø DEFFNR(N)=VAL(MID$(M$,N,1)):FOR I=Ø TO 6:READ G(I):NEXT:M=Ø
45Ø FOR I=66 TO 95:READ H(I):NEXT:H(4Ø)=31:H(41)=-8192:H(42)=7:H(43)=-16384
46Ø FOR I=68 TO 79:READ C(I),E(I):D(I)=C(I):F(I)=E(I):NEXT:X(Ø)=2:X(1)=-2
47Ø FOR I=8Ø TO 91:READ C(I),D(I),E(I),F(I):NEXT:E(38)=7:F(38)=7
48Ø FOR I=39 TO 43:READ C(I),E(I):D(I)=C(I):F(I)=E(I):NEXT:Y(2)=1:Y(3)=-1
49Ø FOR I=34 TO 61:READ A(I),A(I+32):NEXT:FOR I=Ø TO 6:READ B(I):NEXT
5ØØ COLOR=(3,2):COLOR=(5,7):COLOR=(4,7):COLOR=(7,6):COLOR=(1,2):GOTO 3ØØ
51Ø DATA 8Ø64,792,6528,792,6655,-8,8Ø64, 3,-2Ø48,15,-1Ø24,27,27648,1Ø,-18432
52Ø DATA 962,-2Ø112,2Ø26,-2Ø616,943,-16,1578,-18336,779,-8Ø96,459,-7232,63
53Ø DATA -2Ø48,12,-16384,24,24576,24,24576,5Ø8,-512
54Ø DATA 1,7,-2Ø48,-4Ø96,7,2,215Ø4,-174Ø8,62,5,-22Ø16,2432Ø,Ø,1,-22528,2Ø48Ø
55Ø DATA 63,126,16128,32512,29,55,-768,-46Ø8,119,29,23,111,-1152,-1536,-23Ø4
56Ø DATA -23Ø4,455,59,55,2Ø7,-16ØØ,-128Ø,-46Ø8,-32ØØ,15,15,15,15,-1824,-2Ø48
57Ø DATA -2Ø48,-2Ø48,14,14,6,7,28672,28672,28672,28672,124,7,5,14,14336,-24576
58Ø DATA -8192,31744,96,15,14,6Ø,15872,-4Ø96,-4Ø96,7168,-1Ø24,-8192,1,15,-512
59Ø DATA -4Ø96,1,3,-2Ø48,-4Ø96, 2Ø47,2Ø46,-32,-21856,8191,8Ø21,-8,21824,8191
6ØØ DATA 5461,-8,21824,16383,16213,-4,21824,16383,13653,-4,2176Ø,16383,13653
61Ø DATA -4,2176Ø,16383,13653,-4,21824,16383,13653,-4,2176Ø,16383,13653,-4
62Ø DATA 2Ø48Ø,16383,13653,-4,Ø,16383,13653,-4,Ø,16383,13653,-8,215Ø4,4Ø95
63Ø DATA 136Ø,-8,Ø,2Ø47,1Ø24,-32,Ø,-1921,-22422,-22422,Ø,1638Ø,13652,13652
64Ø DATA FF87838185E1FFFF6414,PPPPPP125135145155PPP446PPP354PPPPP
65Ø DATA ØØFF9F9F81DFFFØØ1464,353254363244PP343444234324PPP
66Ø DATA ØØFF8BFF8381E37E5212,P313PP333PP24223222434414PPPPP
67Ø DATA ØE1137C17F3CØØØØ5123,PPP444252343P444142P343444352153263453P
68Ø DATA 1EFFC72Ø5E3E613F7443,P464434223454PP444PPPPP
69Ø DATA C381C381C3C3E77E6111,P112122132242P132242132142PPPPPP
7ØØ DATA 2414141Ø1414141Ø85330,PPPPPPPP13313224224 3PPPPP
71Ø DATA 183C3C7EEFCF976E3716,P3154273241361264 25PP117P416
72Ø DATA 7C82D55541390930541 1,P112P132242253222P233P252PPPPP
73Ø DATA ØØØØ243C241CØØØØ2532,PP333PP243PP134333444123PP233134224PPP
74Ø DATA ØØØØ483Ø1Ø423CØØ5422,P22323312344234113 4456
75Ø DATA 7EFFE7D5F5F3F77E6432,PPPPP135136134133P2462434333543222454 44135PPP
76Ø DATA FFBFBFBFB1B181FF5611,PPPPP325426325426P325426325PPPPPP
```

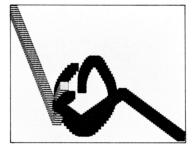
〈かいこえん〉　今回はまさいちろうが編集部へやってこなかったため、このコーナーはお休みです。最近、お手紙も増えはじめ(以前の倍以上、なんと8枚もきています）どうにかこうにか軌道にのりはじめた（でも、バカヤローハガキも同じ位増えていますが）のに今回のお休みというのは本当に残念なことです。彼は、大学に合格して以来、うきうきしながら、よく編集部に遊びに来ては、コーナーの原稿をいっしょうけんめいに書いていました。まさいちろうの復帰をみんなで待ちましょう♡　（ポシエッターズ一同）

ヨーロッパふう抽象紙おばけ

アブストラクト ワールド

ABSTRACT WORLD

FOR FM-7/77シリーズ F-BASIC V3.0

○このまま行けば衝突しそうなんだけど、やつらはなかなかしぶといのだ。

○ぐにぐにって気持ち悪〜い。うっとーしーから寄ってこないでよってば。

○やつらの軌跡は直線的だけど青は美しい曲線が描けるのだ。関係ないけど。

BY Z・アキラin幻魔

次はRPGを作りたいなと思っているんだけど、手間がかかりそうなのでなかなか手をつけられません。ちなみにぼくは平井和正が大好きです。『幻魔大戦』は最高。東丈のように覚りを開くゲームが作れればなと思っている洛星高校2年B組の浅田でした。

平井和正的RPGが作りたい

抽象世界というより、〝紙おばけの世界〟です。どっぷり不気味な気分が味わえます。ヨーロッパみたいな雰囲気もある。

[2]、[4]、[6]、[8]キーで青色をあやつってください。

ゲームの目的は、赤と黄をできるだけ早く衝突させることなんだけど、私にはどれだけ画面をいっぱいにできるかとか、美しく描くことのほうが魅力的でした。青が赤か黄にあたるとゲームオーバー。赤と黄があたるとベストタイムが表示されます。

リプレイは[S]。（少）

■変数リスト

X,Y……青の座標
TX,TY……赤の座標
PX,PY……黄の座標
VX,VY……青の移動量
T……タイム
BT……ベストタイム
K……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
10〜 20	初期設定
30	アウトか？
40〜 70	青・赤・黄の表示
80	赤と黄がぶつかったか？
90	青が赤か黄にぶつかったか？
100	赤・黄の座標決定
110〜120	青の移動量の変化
130〜150	ゲームオーバー

```
10 COLOR0,7:WIDTH40,25:RANDOMIZETIME:BT=200
20 X=RND*300+170:Y=50*RND+50:TX=20:TY=10:PX=620:PY=190:T=0:VX=0:VY=0
30 X=X+VX:Y=Y+VY:IF X>639 OR X<15 OR Y>199 OR Y<7 THEN 140
40 LINE(X-14,Y-5)-(X+14,Y+6),PSET,1,BF:LINE(TX-14,TY-5)-(TX+14,TY+6),PSET,2,BF
50 LINE(X-15,Y-6)-(X+15,Y+7),PSET,0,B:LINE(TX-15,TY-6)-(TX+15,TY+7),PSET,0,B
60 LINE(PX-14,PY-5)-(PX+14,PY+6),PSET,6,BF:T=T+1
70 LINE(PX-15,PY-6)-(PX+15,PY+7),PSET,0,B :K=PEEK(&HFD01)
80 IF ABS(PX-TX)<10 AND ABS(PY-TY)<4 THEN PLAY"L16CDEFGCDEFG":GOTO130
90 IF (ABS(X-PX)<10 AND ABS(Y-PY)<4) OR (ABS(X-TX)<10 AND ABS(Y-TY)<4) THEN 140
100 TX=TX+7*SGN(X-TX):PX=PX+3*SGN(X-PX):TY=TY+2*SGN(Y-TY):PY=PY+3*SGN(Y-PY)
110 VX=VX-(VX>-10)*(K=&H34):VY=VY-(VY>-4)*(K=&H38)
120 VX=VX+(VX< 10)*(K=&H36):VY=VY+(VY< 4)*(K=&H32):GOTO30
130 LOCATE12,10:PRINT"YOUR TIME:";T::LOCATE13,12:IFT<BT THENBT=T:PRINT"You are B
est !":PLAY"ABCDEFG","L8GFEDCBA":GOTO150ELSEPRINT"BEST TIME:";BT:GOTO150
140 PLAY"L16BAGFEDC":LOCATEX/16,Y/8:PRINT"OUT!"
150 K$=INKEY$:IFK$="S"ORK$="s"THENCLS:GOTO20:ELSE 150
160 '▰Abstract World▰ By H.Asada 1986年6月15日
```

〈ABSTRACT WORLD〉 「とにかくキレイ。エーキチはBだといいました。ぼくはこれはワビサビに入れた方がいいと思っています」というのはしげっちの所感。えー私は基本的にこーゆーの好きです。ぷよんぷよんのキー操作がYuki♡ちゃんのゲームを思い起こさせる。でも、早く「赤」と「黄」を衝突させるより、なるべく長く逃げてからくっつけた方がえらいような気もする。とりあえず、美しい立体的な画面に二重ら線を画くのは幸せです。（よっちゃん）

はねる球を方向を変えゴールへ

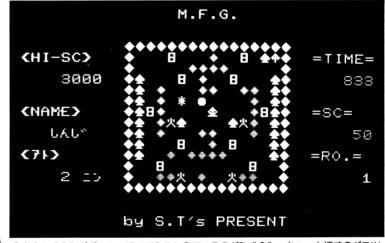
N F G !（エヌエフジー）

FOR MZ-700/1500シリーズ Hu-BASIC

MSXの『N.F.G.』の移植版です。（んー、そういえば最近チゼランを見かけないなあ）作者の申告したタイトルも〝NFG !〟でした。しかし、画面のタイトルは『MFG』というよくわからない設定になっています。

ゲームスタートのときに、ラウンドをきいてくるので、面数を入れてください。

自分は「金」。カーソルキーで動かします。壁ではねかえって動いている球を押してやると球の動きが変わります。こうして、球の方向を変えつつ、旗のところまで誘導してやればいいわけです。

不幸にも球にひかれてしまうと死んでしまいます。死んでしまったら CR キーを押してください。3回死ぬとゲームオーバー。その他の障害物については表参照。（M）

⇧真中の〝●〟がボール。近くでうろたえているのが私〝金〟。ちょっと押すのがコツ

⇩ひいひいやっとゴールへ放りこんだ。しばらくやってみないと感じがつかめないね。

■キャラクタ表

		自分が当たった	ボールが当たった
◆	壊れない壁	進めない	はねかえる
♠	壊れる壁A	進めない	はねかえって壁Bになる
＊	壊れる壁B	すり抜ける	はねかえって消える
日	板	すり抜ける	すり抜けて壊れない壁になる
火	炎	OUT	OUT
⯑	旗	すり抜ける	ゴール

BY Mic.20

カーソルキーの壊れた愛機MZ-721

これがはじめての採用です。このゲームはNo.8のMSX作品から移植しました。球の動きを速くするため、余分な命令を全部取ったので、バックミュージックはありません。球の動きはまだ遅いですが、MSXにあった8面分にオリジナルの面も加えてあるので少しは楽しめると思います。愛機MZ−721のカーソルキーの⇩が壊れて使えなくなってしまった。ゲームができなくて困っている今日この頃です。

〈かいこえん〉　なぁんちゃって！　よみがえったまさいちろーです。まず初めにまちがいをただしておかないと……。前号に〝ボクがそう言っているだけ……〟のくだりがありましたが、(誤)と言って→（正）言われて、だったのです！　うーんまた白線を飛びこえてしまった……。ボクはロリコンではないのに……。しかし今月はHOGSSくんのお手紙にまいりました。自分もそうよばれているであろう〝マニア〟（自分はそのつもりはないんですが）の独りよがりについて、考えさせられました。他の人が　（つづく）

■変数リスト
P$(n)……キャラクタデータ
M(n,m)……画面データ
NA$……ハイスコアラーの名前
HS……ハイスコア
SC……スコア
LE……残りの人数
RO……ラウンド数
X,Y……自分の座標
XX,YY……自分の動き
P,Q……ボールの座標
PP,QQ……ボールの動き
TT……タイム
K$……キー入力

■プログラムの説明
10～ 30　初期設定1
40～ 60　画面表示
70～ 80　初期設定2
90～130　自分の移動
140～180　ボールの移動
190～200　やられたときの処理
210～240　ボールが何かに当たったときの処理
250～260　クリア処理
270～320　画面表示サブルーチン
330～340　ゲームオーバー
350～1170　面データ

■参考
プログラムポシェット、No.8、47ページ、「N.F.G」

```
10 TEMPO7:DIMM(15,13):P$(1)=" ":P$(2)="♦":P$(3)="♠":P$(4)="*":P$(5)="♣":P$(6)="火
":P$(7)="8":DEFFNZ(X,Y)=PEEK(10+X+(Y+6)*40+&HD000)
20 COLOR7:CLS:FORI=0TO13:FORJ=0TO15:LOCATE10+J,6+I:PRINTP$(2);:M(J,I)=2:NEXTJ,I
30 NA$="@ｼﾝｼﾞ"@":HS=3000:GOSUB270
40 SC=0:LE=2:COLOR4:LOCATE12,15:INPUT"R@OUND(1-12)",RO
50 COLOR6:GOSUB290:RR=RO:RESTORE:IFRR>3 RR=RR-3:RESTORE560:IFRR>3 RR=RR-3:RESTOR
E770:IFRR>3 RR=RR-3:RESTORE980
60 FORD=1TORR:FORI=1TO12:READA$:FORJ=1TO14:C=VAL(MID$(A$,J,1)):COLORC:LOCATE10+J
,6+I:PRINTP$(C);:M(J,I)=C:NEXTJ,I,D
70 X=7:Y=6:P=8:Q=6:XX=0:YY=0:PP=0:QQ=0:TT=1000:CO=0
80 LOCATE10+X,6+Y:COLOR7:PRINT"♚";
90 K$=INKEY$(0):IFK$=""THEN130ELSEXX=(K$="←")-(K$="→"):YY=(K$="↑")-(K$="↓"):G=X+
XX:H=Y+YY:W=FNZ(G,H):IFM(G,H)>1ANDM(G,H)<4THEN130
100 IF(G=P)*(H=Q)IFABS(XX)<>ABS(PP)ORABS(YY)<>ABS(QQ) PP=XX:QQ=YY:G=G-XX:H=H-YY:
GOTO120
110 IFW=&H47THEN190
120 LOCATE10+X,6+Y:PRINT" ←";:COLORM(X,Y):PRINTP$(M(X,Y));:COLOR7:LOCATE10+G,6+H
:PRINT"♚":X=G:Y=H
130 IFK$="D"ORM(X,Y)=6THEN190
140 LOCATE10+P,6+Q:PRINT" ";:P=P+PP:Q=Q+QQ:E=M(P,Q):W=FNZ(P,Q):IFE=1ANDC=0THEN16
0ELSE ON E-1GOTO220,230,240
150 IFCO=1THENCO=0:MUSIC"+G0":COLOR2:LOCATE10+P-PP,6+Q-QQ:PRINT"♦";:M(P-PP,Q-QQ)
=2
160 COLOR4:GOSUB310:LOCATE10+P,6+Q:PRINT"●";:IFW=&HD5THEN190
170 IFE<>1THENONE-4GOTO250,190,210
180 LOCATE30,9:PRINTUSING"####";TT;:TT=TT-1:IFTT>0THEN90ELSEPLAY4,"C6":GOTO200
190 PLAY6,"+C4+GOR0+G0"
200 LE=LE-1:IFLE<0THEN330 ELSEK$=INKEY$(1):GOTO50
210 CO=1:GOTO180
220 MUSIC"+C0":P=P-PP:Q=Q-QQ:PP=-PP:QQ=-QQ:GOTO160
230 LOCATE10+P,6+Q:COLOR3:SC=SC+5:PRINTP$(4);:M(P,Q)=4:PLAY7,"+D0":P=P-PP:Q=Q-QQ
:PP=-PP:QQ=-QQ:GOTO160
240 PLAY7,"+E0":SC=SC+10:LOCATE10+P,6+Q:PRINT" ";:M(P,Q)=1:P=P-PP:Q=Q-QQ:PP=-PP:
QQ=-QQ:GOTO160
250 TT=INT(TT/10)*10:COLOR5:FORI=TT TO0STEP-10:SC=SC+10:LOCATE30,9:PRINTUSING"##
##";I:PLAY7,"+A":LOCATE28,14:PRINTUSING"######";SC;
260 NEXT:RO=RO+1:FORI=0TO500:NEXT:IFRO=13RO=1ELSE50
270 COLOR6:LOCATE15,3:PRINT"M.F.G.";:LOCATE10,22:PRINT"@BY @S.T'@S @PRESENT";
280 COLOR7:LOCATE0,7:PRINT"<HI-SC>";:LOCATE0,12:PRINT"<NAME>";:LOCATE0,16:PRINT"
<ｱﾄ>";:COLOR1:LOCATE28,7:PRINT"=TIME=";:LOCATE28,12:PRINT"=SC=";:LOCATE28,16:PRI
NT"=RO.=";
290 LOCATE3,9:PRINT HS;:LOCATE3,14:PRINTNA$;:LOCATE 3,18:PRINTLE;"ﾆﾝ";
300 LOCATE32,18:PRINTRO;
310 LOCATE28,14:PRINTUSING"######";SC
320 RETURN
330 PLAY7,"+C1B1A1G1F1E1D1C1":LOCATE13,10:PRINT"GAME OVER!";:IFSC>HS HS=SC:COLOR
5:LOCATE12,12:PRINT"HI-SCORE!";:LOCATE11,21:INPUT"NAME";NA$:LOCATE11,21:PRINTSPC
(20)
340 K$=INKEY$(1):GOTO40
350 DATA 11171112117135,11111222211111
360 DATA 31117121171113,31211122112213
370 DATA 31213111131213,37213111131273
380 DATA 31263111136213,31211122111213
390 DATA 31117112171113,31121222211113
400 DATA 11711111111711,11226121162211
410
420 DATA 11111211211111,13311311311331
430 DATA 13161227216131,11111211211111
440 DATA 23222211222212,11111111111171
450 DATA 23222211222212,11111211211111
460 DATA 11161272216111,13111311311131
470 DATA 13311222211331,11111311311115
```

〈かいこえん〉　わからないからといってあきらめるのではなく、わかってもらおうとしなければならないのですね。小山田いく作品のよさは、ボクはキャラの不完全さと、それをおぎなうやさしさだと思っています。何があっても力いっぱいぶつかっていくキャラクターは、今自分がなくしているものを思い出さしてくれるようです。油すましさん、マッキーに似ているんですか、かわいいでしょうね。谷沢くん独立はもう少しあとで。仁井内くん、カナちゃんもいいけど、求美ちゃんのほうがいいな。（またもつづく）

```
480 '
490 DATA 11111111111115,16272222227261
500 DATA 12733333333721,17333333333371
510 DATA 12333111133321,12333111133321
520 DATA 12333111133321,71333333333317
530 DATA 17333333333371,12733333333721
540 DATA 16272222227261,11111111111111
550 ' ├─────────────────────────────┤
560 DATA 11111611611111,17111111115171
570 DATA 13133133133131,13332222223331
580 DATA 13332111123331,13132111123131
590 DATA 13332111123331,13332222122331
600 DATA 13313333113331,13331333311331
610 DATA 13333133331131,11111111111111
620 '
630 DATA 11111711712315,11111277222131
640 DATA 11161111621313,33336111123131
650 DATA 33332611623333,33332111123333
660 DATA 33332611623333,33732222223333
670 DATA 37717161161113,77717111311171
680 DATA 77717111311711,22217161163111
690 '
700 DATA 51211211111111,71711711111361
710 DATA 11211211111111,11211222122211
720 DATA 11211211211711,11211211211211
730 DATA 11233211277233,11233211211211
740 DATA 11211211211211,11233211277211
750 DATA 11111211111316,11111211111211
760 '
770 DATA 11111171712215,11111277222131
780 DATA 33361111121313,33326131123121
790 DATA 33322611123333,33322111137132
800 DATA 33322611123333,33322222223333
810 DATA 33317161613111,77367376767121
820 DATA 77777777777721,22267676767111
830 '
840 DATA 51111123616161,11722232111111
850 DATA 12111123111111,17111632111111
860 DATA 33332111113333,32323111112333
870 DATA 33332111112333,61111632611111
880 DATA 61111177711111,23111133171111
890 DATA 61111123313111,66666632212111
900 '
910 DATA 12777777771272,51122222221177
920 DATA 22222222211112,77777777727117
930 DATA 72222222772327,77777711271627
940 DATA 22222222772227,77777277721177
950 DATA 12227772211122,11112221111221
960 DATA 21111111217121,11111117727221
970 '
980 DATA 11111113333665,12122111122311
990 DATA 11213261223171,77621211261722
1000 DATA 17771211221212,72761211211113
1010 DATA 31171271222217,17222232231111
1020 DATA 13121116232211,21111212237211
1030 DATA 11721211713371,61621112116233
1040 '
1050 DATA 22666211112121,17121611116711
1060 DATA 12121711116311,12111122111111
1070 DATA 12163111261111,12111211212111
1080 DATA 12111637216111,12111167123333
1090 DATA 12111637731111,12111217331111
1100 DATA 12112117111261,51221731137121
1110 '
1120 DATA 61111111116115,11111111111111
1130 DATA 11111111111111,11111111111111
1140 DATA 33333333333211,11111111111211
1150 DATA 77777777777211,77777777777211
1160 DATA 77777777777211,77777777777211
1170 DATA 77777777777211,77777777777211
```

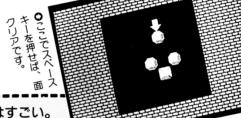

〈かいこえん〉　盛くん、前回のゴルゴ13シリーズというのは、12月の唯の前にのった作品があるということなのです。D・Gくん、すべてというわけではないですがほとんど小諸なのです。地理的にもしっかりしてきますよ、HOGSSくん、小山田いくとたがみよしひさが兄弟かということですが、そのとおりです。割と有名な話ですよ……。千曲川のバラバラ死体くん、キャラの人気投票！よいですね。そうだ次回はこれをやりましょう！　好きなキャラを5人書いて"かいこえん"まで送って下さい。では！さよならあ

名作パズルMZ-1500にも登場！

移植版 SPHERE(スフィア)

FOR MZ-1500 MZ-5Z001

MZ-1500ユーザーのみなさん、お待たせいたしました。ポシェットでおなじみの名作パズル『SPHERE』(原作者は現在MSXとFM-7で活躍中のTPM.CO)の登場です。遊び方をかんたんに説明します。矢印をカーソルキーで動かして、動かしたいブロックの横でスペースキーを押すと矢印の方向にブロックがとんでいきます。最終的に表示された手数以内に黄色いブロックを縦か横にならべれば面クリアです。ブロックは何かにぶつかるまで止まらず、ブロックが外に出るとアウト。5分過ぎてもアウト。ギブアップはDELキーです。タイトル画面でカーソルキーの左右で面数が変わり、スペースキーでスタート。おわりにするときはEキーです。というわけで全部で50面。キミは何日で解けるかな？ (M)

◎ここでスペースキーを押せば、面クリアです。

MZ-1500はすごい。すごいからX1にできることは全部できる。

MZ-1500はすごい。MZ-731のデータレコーダが、QDのある場所に乗っかってコネクタを差しこむだけでそっくりそのまま使えたりするところがすごい。すごい1500であるからして、X1ごときにできて1500にできないことはない。よっしゃ！ とばかりに『キャタピ』、『BLOCK'N』も移植してしまった。うーん、いい年こいて……。これからもガンバロッと。廃車寸前のRG-250(ガンマじゃないよ)に乗るつぶらやえいじです。

BY つぶらや えいじ

注意

このゲームは機械語を使っています。入力後かならずSAVEをしてください。なお、入力ミスをするとメッセージが出ます。

■変数リスト

ST……面数
KY……キー入力
VX,VY……矢印の移動量
M……矢印の向き
X1,Y1……矢印の移動後の座標
X,Y……矢印の座標
Y$(n)……矢印のキャラクタ
BX,BY……ブロックの座標
P……ブロックの移動先に何があるか
M0$～M9$……効果音、音楽データ
B$(n)……ブロック表示用
SD(l,n,m)……画面データ
LF……LEFT数
ST$(n,m)……各面の16進数データ
LF(n)……各面のLEFT数
D$(n)……タイトル用

■プログラムの説明

1000～1020 初期設定1
1030～1150 メインルーチン
1160～1260 ブロック移動
1270～1370 黄色いブロックが並んだか
1380～1440 面クリア処理
1450～1490 ミスした時の処理
1500～1630 タイトル
1640～1820 画面作成
1830～1860 画面表示サブルーチン
1870～2060 初期設定2
2070～2210 PCG定義、機械語設定
2220～3210 データ

■機械語の説明

FE00～FE0C キーを調べる
FE10～FE73 PCGを使って文字列を表示

■チェックポイント

2550～2570行にキーボードから直接入力できないキャラクタがありますが、これらは、

DEFKEY(2)=CHR$($DB)
DEFKEY(3)=CHR$($DC)
DEFKEY(4)=CHR$($EA)
DEFKEY(5)=CHR$($EB)

としてから、ファンクションキーのF2～F5を使って入力してください。

■参考

プログラムポシェット、No.9、18ページ、「SPHERE」

```
1000 LIMIT$FDFF:GOSUB1880:PRTY2:ST=1
1010 TEMPO6:GOTO1510
1020 GOSUB1650:TI$="000000"
1030 '============ MAIN =============
1040 USR(U1,"0",K$):KY=ASC(K$)-15
1050 GOSUB1840:IF KY=17 GOTO1170
1060 ON KY GOTO1460,1080,1090,1100,1110
1070 IF TI$>"000500"GOTO1460:ELSE1040
1080 VX=0 :VY=2 :M=2:GOTO1120
1090 VX=0 :VY=-2:M=1:GOTO1120
1100 VX=2 :VY=0 :M=4:GOTO1120
1110 VX=-2:VY=0 :M=3
1120 X1=X+VX:Y1=Y+VY
1130 IF FNB(X1,Y1)<>32 GOTO1150
1140 CURSORX,Y:PRINT C$:X=X+VX:Y=Y+VY
1150 CURSORX,Y:PRINT[4]Y$(M):GOTO1040
1160 '========= PUSH BLOCK ===========
1170 BX=X+VX:BY=Y+VY:P=FNB(BX,BY)
1180 IF(P=$20)+(P=$A9)GOTO1040
1190 IF FNB(BX+VX,BY+VY)<>32 GOTO1040
1200 MUSICSTOP:MUSIC M7$;M8$
1210 N=1:IF P=$A1 GOTO1230:ELSE N=2
1220 SD(FND(BX-6),FND(BY-4),N)=0
1230 CURSOR BX,BY:USR(U2,C$)
1240 BX=BX+VX:BY=BY+V.Y
1250 CURSOR BX,BY:USR(U2,B$(N))
```

〈ふにふに〉 もともとはあが書き出した言葉です。とても気に入っています。ところが、つい先日、テクポリのアンケート"うるさいやつ"No.1になったファンチューから「ぱおぱお」という言葉を使用してもよい、という承諾をいただきまして、以後、「ぱおぱお」をひんぱんに使いたいのですが、なにしろうっとーしいあのおニャン子らの歌詞にあるそうで、んにんに……。いまはまだ、「ふにふに」の日々です。「ふ」「ん」の間というのがまた、よろしくて、ひらがなに出来ないのが残念無念。(少女ゆき)

```
1260 IF FNB(BX+VX,BY+VY)=32 GOTO1230
1270 '=========== JUDGE ==============
1280 A=FND(BX-6):B=FND(BY-4):LF=LF-1
1290 SD(A,B,N)=1:CL=0:IF N=1 GOTO1370
1300 IF(A=1)+(A=8)+(B=0)+(B=7)GOTO1460
1310 FORI=2TO5:C=SD(I,B,2)+SD(I+1,B,2)
1320 C=C+SD(I+2,B,2):IF C=3 THEN I=6
1330 CL=(C=3):NEXT:IF CL GOTO1390
1340 FORI=1TO4:C=SD(A,I,2)+SD(A,I+1,2)
1350 C=C+SD(A,I+2,2):IF C=3 THEN I=6
1360 CL=(C=3):NEXT:IF CL GOTO1390
1370 GOSUB1840:IF LF GOTO1040:ELSE1460
1380 '============ CLEAR =============
1390 CURSOR10,21:USR(U2," NICE PLAY! ")
1400 MUSIC WAIT:MUSIC INIT:TEMPO7
1410 MUSIC M1$;M2$;M3$,M4$;M5$;M6$
1420 MUSIC WAIT:ST=ST+1
1430 IF ST=51 THEN ST=50:GOTO1510
1440 GOTO1020
1450 '=========== MISTAKE ============
1460 CURSOR11,21:USR(U2," MISTAKE! ")
1470 MUSIC STOP:NOISE M9$;M0$
1480 FORI=7TO1STEP-1:PAL ,,,,,,I
1490 WAIT100:NEXT:MUSIC WAIT
1500 '============ TITLE =============
1510 CLS3:PAL:FORI=1TO5:CURSOR 7,I+5
1520 PRINT[4]D$(I):NEXT:PRINTCHR$(25)
1530 K$="INPUT STAGE NO. WITH CURSOR "
1540 CURSOR 3,14:USR(U2,K$+"KEY !!")
1550 K$="PUSH SPACE BAR TO START."
1560 CURSOR 8,18:USR(U2,K$)
1570 B$="STAGE:"+RIGHT$(" "+STR$(ST),2)
1580 CURSOR16,16:USR(U2,B$)
1590 CURSOR32,18:USR(U1,"1",K$)
1600 IF(K$="■")*(ST>1) THEN ST=ST-1
1610 IF(K$="■")*(ST<50)THEN ST=ST+1
1620 IF K$="E" THEN CLS3:END
1630 IF K$=" " GOTO 1020:ELSE 1570
1640 '============ STAGE =============
1650 CLS3:PAL0,1,(ST MOD 5)+1
1660 FORN=1TO2:FORI=1TO6
1670 W=VAL("$"+MID$(ST$(ST,N),I*2-1,2))
1680 FORQ=1TO8:W=W*2:SD(Q,I,N)=0
1690 IF W>255 THEN SD(Q,I,N)=1:W=W-256
1700 NEXT Q,I,N
1710 X=22:Y=18:M=3:LF=LF(ST)
1720 CURSOR35,4 :USR(U2,"LEFT")
1730 CURSOR34,9 :USR(U2,"STAGE")
1740 CURSOR35,14:USR(U2,"TIME")
1750 CURSOR37,11:USR(U2,FNA$(ST))
1760 FORI=1TO22:CURSOR0,I:USR(U2,T1$)
1770 IF(I<4)+(I>19)GOTO1790
1780 CURSOR8,I:USR(U2,T2$)
1790 NEXT:FORN=1TO2:FORI=1TO6:FORQ=1TO8
1800 CURSOR Q*2+6,I*2+4
1810 IF SD(Q,I,N)=1 THEN USR(U2,B$(N))
1820 NEXT Q,I,N:CURSORX,Y:PRINT[4]Y$(1)
1830 '-------------------------------
1840 CURSOR37,6 :USR(U2,FNA$(LF))
1850 K$=MID$(TI$,3,2)+":"+RIGHT$(TI$,2)
1860 CURSOR34,16:USR(U2,K$):RETURN
1870 '============ INIT ==============
1880 CLS3:RESTORE2230:GOSUB2080
1890 DIM ST$(50,2),SD(8,7,2),LF(50)
1900 DIM B$(2),Y$(4),D$(5)
1910 Y$(1)=HEXCHR$("F5E9111414C1D5")
1920 Y$(2)=HEXCHR$("C1D5111414FEC9")
1930 Y$(3)=HEXCHR$("F5C2111414FED8")
1940 Y$(4)=HEXCHR$("C2E9111414D8C9")
1950 B$(1)="チツ■■テト":B$(2)="ナニ■■ヌネ"
1960 FORI=1TO5:READ D$(I):NEXT
1970 READ M1$,M2$,M3$,M4$,M5$,M6$
1980 READ M7$,M8$,M9$,M0$
1990 FORI=1TO50:FORK=1TO2:READ ST$(I,K)
2000 NEXT:READ LF(I):NEXT:C$="  ■■  "
2010 FORI=1TO32:T1$=T1$+"/":NEXT
2020 FORI=1TO16:T2$=T2$+" ":NEXT
2030 DEFFNA$(X)=RIGHT$(" "+STR$(X),2)
2040 DEFFNB(X,Y)=PEEK($D400+X+Y*40)+1
2050 DEFFND(X)=INT(X/2)
2060 U1=$FE00:U2=$FE10:RETURN
2070 '====== FONT & MACHINE L. ========
2080 INIT"CRT:G":INIT"CRT:":CURSOR10,10
2090 PRINT[6,1]"JUST A MOMENT !!"
2100 FORI=$20TO$5F:A$="":B$=FONT$(0,I)
2110 FORJ=1TO8 :A=ASC(MID$(B$,J,1))
2120 A=A*2 OR A:A$=A$+CHR$(A):NEXT
2130 FONT$(2,I)=A$+A$+A$:NEXT
2140 FORI=161TO169:READ A$,B$
2150 FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$+B$):NEXT
2160 FORI=$FE00 TO $FE73:READ A$
2170 A=VAL("$"+A$):C=C+A:POKE@ I,A:NEXT
2180 IF C=12119 THEN CLS3:RETURN
2190 PRINT:PRINT:PRINT:CCOLOR,,7,2
2200 PRINTTAB(8);"デ-タ ノ ニュウリョク ミス !!!"
2210 BEEP:CCOLOR,,7,0:END
2220 '--------- FONT DATA ------------
2230 DATA 7FBFDFEFFFFFFFFF7FBFDFEF
2240 DATA F0F7F7F77FBFDFEFF0F7F7F7
2250 DATA FEFDFBF7FFFFFFFFFEFDFAF5
2260 DATA 0AE5EAE5FEFDFAF50AE5EAE5
2270 DATA FFFFFFFFEAD5AA55F7F7F7F0
2280 DATA EAD5AA55F7F7F7F0EAD5AA55
2290 DATA FFFFFFFFA753AB54EAE5EA05
2300 DATA A251A854EAE5EA05A251A854
2310 DATA 00050A152A50285000F1F3F7F
2320 DATA FFFFFFFF0F1F3F7FFFFFFFFF
2330 DATA 0050A850A0000000F0F8FCFE
2340 DATA FDFBF5FBF0F8FCFEFDFBF5FB
2350 DATA 2850285020000000FFFFFFFF
2360 DATA 7A351A0FFFFFFFFF7A351A0F
2370 DATA 0000000000000000F5FBF5FB
2380 DATA AE54A8F0F5FBF5FBAE54A8F0
2390 DATA 8A558A0051AA5100DFDFDF00
2400 DATA FBFBFB008A558A0051AA5100
2410 '----- MACHINE LANGUAGE DATA -----
2420 DATA 1A,D6,30,DF,0D,11,0C,FE,12,06
2430 DATA 01,C9,00,00,00,00,2A,54,00,DF
2440 DATA 1E,C5,01,00,04,09,C1,1A,13,FE
2450 DATA 12,28,3B,FE,11,28,41,FE,13,28
2460 DATA 45,FE,14,28,44,3D,CD,EE,00,CB
2470 DATA DC,3E,08,CD,EE,00,CB,9C,23,E5
2480 DATA C5,01,00,D4,B7,ED,42,C1,E1,30
2490 DATA 03,21,00,D4,E5,C5,01,E7,D7,B7
2500 DATA ED,42,C1,E1,38,03,21,E7,D7,10
2510 DATA C0,C9,C5,01,28,00,B7,ED,42,C1
2520 DATA 18,D5,C5,01,28,00,09,C1,18,CD
2530 DATA 23,18,CA,2B,18,C7
2540 DATA "[graphic]"
2550 DATA "[graphic]"
2560 DATA "[graphic]"
2570 DATA "[graphic]"
2580 DATA "[graphic]"
2590 DATA S0M9O3A7#F6G3A7DE3#FBAG5#FE9
2600 DATA S0M9O3#F7D6E3#F9#C3DE#FE5D#C9
2610 DATA S0M9O2D7D6D3D7#FA5AAAA9
2620 DATA #F3GABA5A+D7AG5#FE6D3D9
2630 DATA D3E#FG#F5#F#F7DE5DD7R9
2640 DATA D5DDDD7#FD5#FA7D9
2650 DATA O3S0M9T7C1EGC9,O3S0M9T7E1GCE9
2660 DATA T5O3S0M15E9,T5O3S0M15D9
2670 '---------- STAGE DATA -----------
2680 DATA 000000000800,000800140000,1
2690 DATA 000050000000,001002100000,2
2700 DATA 100000200000,001000021000,2
2710 DATA 001002202200,000000180800,3
2720 DATA 000000001400,000804100000,3
2730 DATA 100002002800,000020280000,2
2740 DATA 080422100800,001008040000,2
2750 DATA 004200200400,001028000000,3
2760 DATA 001004240002,000008000810,3
2770 DATA 001000140022,000004280000,6
2780 '
2790 DATA 000200200C00,00100B080000,4
2800 DATA 000020000C20,040002080000,5
2810 DATA 000400200210,000000180800,5
2820 DATA 100400040008,000814000000,5
2830 DATA 001800200800,002400100000,5
2840 DATA 000800042000,001020000800,4
2850 DATA 001004001400,040800080000,4
2860 DATA 001400003000,000000280400,3
2870 DATA 003002002004,040800080000,4
2880 DATA 000000021200,000810200000,3
2890 '
2900 DATA 000400080210,001000440000,5
2910 DATA 000000041000,000810200000,4
2920 DATA 042400000020,000010080400,5
2930 DATA 001000024004,000000281000,5
2940 DATA 000800001420,000038000000,5
2950 DATA 002002000408,000800140000,4
2960 DATA 000404200800,001010100000,4
2970 DATA 000C00000800,002008000020,5
2980 DATA 002010001000,000402040000,5
2990 DATA 080000000410,00001C000000,5
3000 '
3010 DATA 0010000A0800,000008200010,4
3020 DATA 000820040000,000000101020,5
3030 DATA 020004022008,100800000800,5
3040 DATA 000000000000,200408102004,4
3050 DATA 000004221000,003800000000,5
3060 DATA 220002004222,002400000800,5
3070 DATA 000238001200,001000200800,5
3080 DATA 021004400058,100000120000,8
3090 DATA 480400000024,201200000000,5
3100 DATA 040034000012,001000002200,5
3110 '
3120 DATA 200208001400,022000000008,5
3130 DATA 080402080008,004020100000,4
3140 DATA 022000001A00,000818000000,6
3150 DATA 00000000002A,022000080000,5
3160 DATA 00200012001A,040010000800,4
3170 DATA 425000101804,080000240000,7
3180 DATA 0A2000000800,000800200010,4
3190 DATA 401200104200,000010001004,4
3200 DATA 000044021840,100810000000,4
3210 DATA 42000004004C,001008200000,5
```

●MZ-1500

〈MoMo〉　いいやつです。たいへんいーやつです。すごくいーやつです。美しくいーやつです。すばらしくいーやつです。ワンダフルにいーやつです。まったくいーやつです。絶対的にいーやつです。世界中で一番最高にいーやつです。バグをだしません。ディスコにもいきません。女の子にエッチをしません。欠勤しません。遊びません。笑いません。スケベしません。男の子に手をだしません。ゆーこちゃんとは無関係です。半分うそです。（エイキチ）

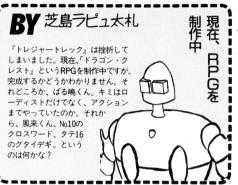
幻の秘宝『黒いタマネギ』を探して

BLACK ONION（ブラック オニオン）

FOR MZ-2000(+GRAM1,2,3)/2200/2500 MZ-1Z002

BY 芝島ラピュ太札

現在、RPGを制作中

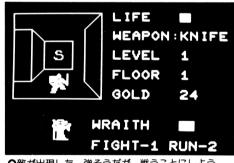
『トレジャートレック』は挫折してしまいました。現在、「ドラゴン・クレスト」というRPGを制作中ですが、完成するかどうかわかりません。それどころか、ばる嶋くん。キミはローディストだけでなく、アクションまでやっていたのか。それから、風来くん、No.10のクロスワード、タテ16のグタイデギ。というのは何かな？

```
 I N        LIFE    ■
 T H E      WEAPON:NONE
 T O W N    LEVEL   1
            FLOOR   0
            GOLD    10
[WEAPONS] SELECT ? ■
  1-KNIFE    10G
  2-MACE     40G
  3-SABER    90G
  4-AXE     160G
  5-SPEAR   250G
  6-SWORD   360G
```

○ひとまずGOLDを手にいれた。これで10個。さて何が買えるかな。

「だーれが殺したクックロビン」と踊りながら地下迷宮にやってきたあなたの目的は伝説の秘宝「黒タマネギ」を手に入れることであった。

キー操作は[8]で前進、[2]、[6]、[4]で左右ならびにうしろを向きます。[5]キーで抜け穴に入ります。はっきりいって、このゲームはRPGです。ですから、敵を殺してお金を手にいれないと話がはじまりません。

お金がたまったら、町に行きましょう。町は地上（0階）にあります。町では傷の手当て（有料）を自動的にしてくれてから武器を売ってくれます。買わないときは[0]を押してください。

さて不幸にも死んでしまってもだいじょうぶ。最後に町に入ったところから再度ゲームがはじまります。　(M)

○敵が出現した。強そうだが、戦うことにしよう。なぜなら下を見よ。

○ちなみにこの穴のある場所が抜け穴になっています。

○WRAITHを倒すとその階のマップが見られる。

〈私の国鉄〉　私のへやからは東北新幹線が見えます。しかし、最近、家がビシバシ建ってしまったので見えなくなりました。東北新幹線は赤字です。黒字なのは、山手線、東海道新幹線などで10本もないのです。ですから国鉄は赤字です。赤字なので分割民営になります。分割に私は反対です。なぜなら、すぐに北海道と四国が倒産してしまうからです。黒字の山手線は環状線ですが環状線ではありません。京浜東北線は実在しますが実在しません。埼京線も実在　（つづく）

■変数リスト
X,Y……自分の座標
M(n,m)……マップデータ
C$(n)……グラフィックデータ
M$(n,m)……マップ
G……お金
F……フロアー
L……レベル
S$……武器名

■プログラムの説明

行	内容
10〜 30	初期設定
40〜 65	移動
70〜130	戦闘
140	抜け穴
150〜160	表示サブルーチン
200〜250	町
300〜320	エンド処理
390	マップサブルーチン
400〜480	3D表示
500	死んだ時の処理

```
 10 CONSOLEGN,C40:COLOR5,07:R=10:DIME(1),M(1),C$(3),M$(R,4),M(R,R),K(3),D(3),T(9
):W$="11111111111":TEMPO7:FORA=0TO3:READC$(A):NEXT:X=1:Y=1:M(0)=R:Z$="MISSHIT!"
 15 DATA"⇩⇧#! ´(3p#⇩⇧⇧⇧⇧⇧®ﾀﾞ▓ﾀ|▓ﾑ(ﾋ|ﾀ     0","ｴｵ▓ｵ!oﾌ;#´´´´´´/ ▓▓▓▓▓▓pppx","d
dgfcnﾌﾌm▓o▓▓>>──▓▓8▓ﾇｻｿﾎ▓|<>>","ﾏXUXﾏmﾌﾌo000000¯||ﾐP▓▓▓ﾌ←||||ﾀﾀ▓":H=3860:L=1
 17 DATA"3T@A061@T1@50A14@4T041@U440","Ld4@T41@dB14@AeC49`416@a40A","356@4CA@g0e
@MVd@6=e40D9404=","B171@V4@f2E0E2UD@1@506=E04T","@174@4@5`SE@140D4==4441A041"
 20 FORD=0TO4:READP$:FORC=1TO9:M$="":FORB=0TO2:P=ASC(MID$(P$,C+B*9,1))-48:FORA=1
TO3:Q=INT(P/4):E=P-Q*4:M$=M$+CHR$(E+48):P=Q:NEXTA,B:M$="1"+M$+"1":M$(C,D)=M$
 30 NEXTC,D:FORA=0TO4:M$(0,A)=W$:M$(R,A)=W$:NEXTA:K(1)=14:K(2)=24:K(3)=30:E(0)=R
:F$="LIFE⇩⇩⇨⇨⇨⇨WEAPON:":D=0:D(1)=-1:D(3)=1:GOSUB390:DEF FNA(A)=RND(1)*A:G=5
 40 BOX0,0,71,71:CC$="⇩⇨▓ｵ▓m▓mt/▓▓<<8x⇧↑↑↑b▓▓H F▓▓px":Z=136:GOSUB400:GOSUB150
 50 D$="A1ECRC1EGR":E$="        YOU FOUND    THE `BLACK ONION´":GETA:ON-(A=0)-(INT
(A/2)*2<A)-(A=5)-(A=8)*3GOTO50,140,60:D=D+A-5-(A=2):D=D+((D>3)-(D<0))*4:GOTO65
 60 V=D(D):W=D(3-D):X=X+V:Y=Y+W:ON-(M(X,Y)<>1)GOTO62:X=X-V:Y=Y-W:USR(H):GOTO50
 62 ONSGN(-(X>1)-(Y<9)-(F>0))GOTO65:IFL<4THENCCOLOR,6:MUSIC"+B1+B+B":CCOLOR,0:CU
RSOR0,R:PRINT"ｹｲｹﾝｦ ﾂﾐﾅｻｲ ...":Y=8:MUSIC"R9":PRINT"®":GOSUB150:GOTO50
 63 GOSUB400:MUSIC"-B0CDEFGAB":CCOLOR,6:USR(H):CCOLOR,0:USR(H):BOX[1]1,1,70,70,F
:CURSOR2,4:PRINT"WARP!":F=3:D=2:GOSUB390:PRINT"®":GOSUB150
 65 GOSUB400:U=(S=6):ON-(FNA(9)>F+1+U*2)GOTO50:N=3-INT(SQR(FNA(15))):K=F-(L>4)
 70 L$=MID$("SKELETGOBLINDEMON WRAITH",N*6+1,6):M(1)=(3+N*3)*(K+1):E(1)=M(1):POS
ITION32,88:PATTERN[7-K]-16,C$(N):T=1:CURSOR8,11:PRINTL$:GOSUB150:MUSIC"G1CGCGC"
 80 V$="VERY GOOD!":CURSOR8,13:B=0:T=1:PRINT"FIGHT-1 RUN-2":GETA:ONA+1GOTO80,90:
B=-(FNA(6)>K+1+U):ONBGOTO110:CURSOR8,13:PRINT"CAN´T ESCAPE!":MUSIC"+A3":GOTO100
 90 T=1:C=-(FNA(6)+L-U>K+2-(S>L)*2):CURSOR8,13:PRINT"YOUR ATTACK ──── ";MID$(Z$
,C*4+1,4):MUSICMID$(D$,C*5+1,5):E(1)=E(1)-C*(S+1-U):ON-(E(1)<0)GOTO110:GOSUB150
 100 T=0:C=-(FNA(5)+K>L+1-U+(S>L)):CURSOR8,15:PRINTL$;"´S ATTACK - ";MID$(Z$,C*4
+1,4):MUSICMID$(D$,C*5+1,5):E(0)=E(0)-C*(K+1):ON-(E(0)<0)GOTO500:GOSUB150
 110 CURSOR0,13:PRINTSPACE$(Z):ON1-TGOTO80:CURSOR8,13:PRINTV$:G=G-(F+1)*(N*5+3)*
(L<7)*(1-B):MUSIC"C1EG+C5":BOX[0]0,88,300,104,F:T=0:PRINT"®":GOSUB150
 120 ONB-(N<3)GOTO50,50:BOX[0]1,1,70,70,F:FORB=1TO9:FORA=1TO9:CURSORA-1,B-1:PRIN
TMID$(" ▓↓↑",M(A,B)+1,1):NEXTA,B:CURSORX-1,Y-1:PRINT"♠▯⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩HIT ANY KEY"
 130 GETA$:ON-(A$="")GOTO130:PRINT"®":E(0)=E(0)-L*5*(E(0)<L*5):GOTO40
 140 I$="C0ECECECEEGEGEGEGFDFDFDFDAFAFAFAGBGBGBGBDGDGDGDGFAFAFAFADBDB":C=M(X,Y)
:ON-(C<2)GOTO50:MUSIC"B2":F=F-C*2+5:ON-(F<0)-(F>4)*2GOTO200,300:GOSUB390:GOTO40
 150 BOX[2]Z,T*88,M(T)+Z,7+T*88,F:BOX[4]Z,T*88,E(T)+Z,7+T*88,F:IFT=1THENRETURN
 160 W$="NONE KNIFEMACE SABERAXE  SPEARSWORD":S$=MID$(W$,S*5+1,5):CURSORR,0:PRIN
TF$;S$;Y$;"⇨⇨⇨⇨LEVEL ";L;Y$;"FLOOR ";F+1;Y$;"GOLD  ";G;"  ":RETURN
 200 BOX[1]1,1,70,70,F:PRINT"▯⇩⇩⇦⇦⇦I N⇩⇩⇨⇨⇨⇨T H E⇩⇩⇨⇨⇨⇨⇨⇨T O W N":X$=SPACE$(48)
 210 CURSOR0,R:PRINT"[SURGERY]";:MUSIC"R7":PRINT" OK.":G=G-INT((M(0)-E(0))/(L+1)
):E(0)=M(0):MUSIC"G3EG+C5R":Q=L*60:ON-(G<Q)-(L=7)GOTO230,230
 220 CURSORR,R:PRINT"LEVEL UP!":L=L+1:G=G-Q:M(0)=L*10:E(0)=L*10:MUSIC"G3+D+ER"
 230 GOSUB150:CURSOR1,R:PRINT"WEAPONS] SELECT   ":FORA=1TO6:CURSOR1,A*2+R:PRINTA
;"-";MID$(W$,A*5+1,5),RIGHT$("  "+STR$(R*A^2),3);"G":NEXT:CURSOR17,R:INPUTA
 240 I=S:J=G:ONA+1GOTO250:G=G-R*A*A:S=A:IF(G<0)+(A>6)THENUSR(H):S=I:G=J:GOTO230
 250 MUSIC"+E3+A+B+#B5R":PRINT"®":GOSUB150:F=0:L1=L:S1=S:G1=G:GOTO40
 300 PRINT"®":GRAPHC7:FORA=1TO9:READT(A):NEXT:DATA.4,.5,1.5,7,9,9.5,8,.5,2
 305 FORB=0TO5:C=0:FORA=1TO9:D=T(A)*B^2/4:E=A*12:LINE[7]Z+C,E,Z+D,E+12:LINE[7]Z-
C,E,Z-D,E+12:C=D:NEXT:NEXT:PRINT"⇩CONGRATULATIONS!":PRINT:MUSIC"+G3R+G+G7+E3+G"
 310 MUSIC"+A+G+F+G+E+G+A+G+F+G+E+G+G+A+#A+B7":PRINTE$;"!":MUSICI$+"DBDBG+CG+CG+
CG+CG+CG+CG+CG+CE+CE+CE+CE+CE+CE+CE+CE+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC"
 320 CURSOR6,14:PRINTQ$;X$;"SEE YOU AGAIN IN `FIRE-CHESTNUTS´.":PRINT:PRINT:END
 390 FORB=0TO10:FORA=1TO11:M(A-1,B)=VAL(MID$(M$(B,F),A,1)):NEXTA,B:RETURN
 400 BOX[0]1,1,70,70,F:V=(D=1)-(D=3):W=(D=2)-(D=0):C=0:POSITION32,32:PATTERN[4]-
B,MID$("<f`>⇨↓▓~↓↓↓↓ZZfB▓▓▓ﾙﾍﾇﾃﾁm'ﾀﾀ▓ﾀﾀﾀm",D*8+1,8):Y$="⇩⇩⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨⇨"
 410 P=X+C*V:Q=Y+C*W:A=K(C+1):B=K(C):I=71-A:J=71-B:LINEA,A,A,I:LINEI,A,I,I
 420 M=M(P+W,Q-V):IFM=1THENLINEB,B,A,A:LINEB,J,A,I:GOTO440
 430 M=M(P+W+V,Q-V+W):IFM=1THENLINEB,A,A,A:LINEB,I,A,I
 440 M=M(P-W,Q+V):IFM=1THENLINEJ,B,I,A:LINEJ,J,I,I:GOTO460
 450 M=M(P-W+V,Q+V+W):IFM=1THENLINEJ,A,I,A:LINEJ,I,I,I
 460 M=M(P,Q):IF(M=2)+(M=3)THENCIRCLE36,(A+B)/2+(I-B)*(3-M),18-C^2*3,.15
 470 M=M(P+V,Q+W):Q$=". . . AND    YOUR QUEST IS OVER.":IFM=1THENBOXA,A,I,I:C=3
 480 C=C+1:ON-(C<3)GOTO410:POSITION 29,51:PATTERN[7]-16,CC$:RETURN
 500 PRINT:PRINTTAB(9);"YOU DIED!";Y$;"BUT GOD SAVE YOU .":MUSIC"-A7-A6-A3-A7":L
=L1:M(0)=L*R:E(0)=L*R:X=1:Y=1:F=0:S=S1:G=G1:GOSUB390:PRINT"®":GRAPHC7:GOTO40
```


〈私の国鉄〉　しますがやはり実在はしません。中央線は中央線ですが中央線ではありません。幸福駅は不幸なことになくなります。東京駅で青森までのキップを買うと東海道新幹線の収入になります。編集部があるのは新橋です。新橋は日本で最初に開通した鉄道の始発駅です。でも、今ある新橋駅は昔、烏森駅とよばれていました。有名な言葉に「すべての道はローマにつづく」というのがありますが、日本では「すべての線路は東京駅につづく」という言葉があります。気動車はリッター400mです。（MoMo）

かわいい2匹のナメクジたち

TONTAN（トンタン）

FOR MZ-2500 M25-BASIC

○注意してナメトンとナメタンを動かさないとこのようにぶつかってしまって“MISS”となってしまいます。

○スペースキーを押すとナメトンにはレンガ、ナメタンにはコインが現れます。

○そして出現したコインをナメトンが取ればいいわけであと1枚で面クリアというところ。

BY T.F

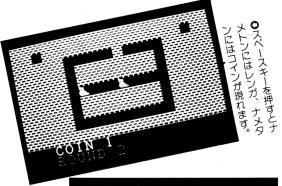
ま（みむめも）ゲームの話はやめてMZの話でもするか。

No.10の『うそこばん』はかなりおもしろ（くな）かったし、~~十分に~~(~~十分だけ~~)楽しめ（なかっ）た。あれで1画面だったらもっと、よ(くな)かったと思(わなか)った。市販ゲームは高(くな)いし、おもしろ(くな)いしで買うか買わないか盗むか迷ってしまった。ポシェットの定価は低下せずに350円になってしまったので、月の小遣いが200円の私には大変なのだ。そのため、もうポシェットに投稿（登校でなく投降でもない）できないかもしれな(くな)いのだ。ま(あ)このゲームのグラムによるのだが。

青色のナメクジみたいのがナメトン、ピンク色のがナメタン。2人のお金もうけのお話です。ま、ナメクジ版バイナリーランドといったところでしょうか。

ナメトンとナメタンはテンキー(2、4、6、8)で同時に動きます。

目的は、青色のナメトンに20個のコインを取らせることです。

コインはスペースキーを押すと、ナメタンのところにペコッと現れます。コインを取る役目はナメトンのほうで、しかも、ナメトンのところには壁ができてしまいます。

しかも、2匹はなかがいいように見えながら2匹がぶつかるとミスになってやり直しになってしまいます。

どうしても、できなくなったら、Gキーでギブアップ。あきらめてつぎの面へ行きたいならばPキーでパズ。

とてもかわいいキャラクタなので、MoMoは色などを変えたり、エッチなことを考えたりしながら（ウソ）遊んでしまいました。　(M)

■変数リスト

C$(n)……キャラクタ
X(n), Y(n)……ナメタンとナメトン座標
R……面数
K$……キー入力
SC……コインを取った数

■プログラムの説明

行	内容
10～70	注釈文
80～230	初期設定
240～320	キャラクタ設定
330～410	タイトル表示
420～650	面設定
660～860	メインルーチン
870～950	面クリア
960～1020	ミス
1030～1240	移動処理
1250～1300	ブレーク時の処理
1310～2310	面データ
2320～2840	キャラクタデータ

■チェックポイント

20面をクリアしたり、パスで20面を越えてしまうと、最初の画面にもどりますが、いくらSキーを押してもゲームは始まりません。再び、RUNしてください。キャラクタの色を変えたい人は、一度RUNしたあと、ユーティリティのPCGエディタ（オーナーズマニュアル、43ページ参照）を使えばできます。くわしくはマニュアルを見てネ。（MoMo）

〈ポシェットゲーム〉　ストーリーにそって、パッと開いた頁が偶数ならⒶ、奇数ならⒷへ進もう！　①㋐がポシェットを値上げしようといった。それにひとり反対するキミは㋐に戦いをいどむ!!Ⓐ→②，Ⓑ→③／②キミは返り討ちにあい、ポシェットは350円になった（END）／③みごと㋐を倒したキミはポシェットの編集責任者となる。そこで新企画！　Ⓐ→④，Ⓑ→⑤／④つまらない企画のためポシェットは結局値上げせざるをえなくなった。（END）／⑤新企画のため増ページ。結局ポシェットは値上げ。（END）

```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
30 '◆◆              T O N T A N              ◆◆
40 '◆◆     M Z - 2 5 0 0  ( B A S I C - M 2 5 )  ◆◆
50 '◆◆                b y  T . F               ◆◆
60 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
70 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
80 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              初期　設定
    ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
90 init "CRT1:40,12,1,1"
100 klist 0
110 kmode 1
120 init "CRT2:320,200,16"
130 cls 2
140 init "KB:0,0,1,0"
150 repeat on ,4
160 click off
170 play init
180 play "@21T255L8>>>"
190 clear
200 dim C$(12),X(1),Y(1),X1(1),Y1(1)
210 R=1
220 on stop gosub 1250
230 stop on
240 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              キャラ　設定
    ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
250 restore 2330
260 for I=40 to 91
270 read D$
280 def chr$(I)=hexchr$(D$)
290 next I
300 for J=0 to 12
310 C$(J)=chr$(40+J*4,42+J*4)
320 next J
330 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              タイトル
    ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
340 cls 3
350 symbol (19,16),"TONTAN",6,5,12
360 locate 11,9
370 color 6
380 print " H I T “S” K E Y"
390 K$=inkey$
400 if K$="S" or K$="k" then cls 3:goto 420
410 goto 390
420 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              面　設定
    ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
430 on R restore 1330,1380,1430,1480,1530,1580,1630,1680,1730,1780
440 on R-10 restore 1830,1880,1930,1980,2030,2080,2130,2180,2230,2280
450 init "CRT1:40,12,1,1"
460 cls 2
470 if R=21 then locate 10,4:print " E N D";:for I=0 to 10000:next I:goto 330
480 screen 1,(0,1)
490 cgen 1
500 for I=0 to 9
510 read D$
520 D$=right$("00000000000000000000"+D$,20)
530 for J=0 to 19
540 locate J*2,I
550 CC=val(mid$(D$,J+1,1))
560 if CC=3 then X(0)=J*2:Y(0)=I:X1(0)=0:Y1(0)=11:XX=3:CC=0:SC=0
570 if CC=7 then X(1)=J*2:Y(1)=I:X1(1)=0:Y1(1)=11:UU=0:CC=0
580 print C$(CC);
590 next J
600 next I
610 line (0,160)-(319,160),int(rnd(1)*6)+9
620 locate 5,11
630 color int(rnd(0)*6)+1
640 print " R O U N D";akcnv$(str$(R));
650 key 0,""
660 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              メイン
    ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
670 screen 0,(0,1)
680 for I=0 to 1
690 locate X1(I),Y1(I)
700 if X1(I)<>X(abs(I-1)) or Y1(I)<>Y(abs(I-1)) then print C$(0);
```


リスト次ページに続く

〈必勝法〉　ハーイ！　今回は№10の「HYDN LIDEN II」の必勝法を教えよう。情報提供は兵庫県の佐藤政勝君だ。最初に困ったのは店の入り方だろう。店に入るには身分証明書が必要だ。手に入れるには、敵を10匹殺せばいいんだ。それから、のこりのアイテムの出し方だが、ちょうちんは身分証明書をもっていてレベルが6以上になれば手に入る。そして、かぎは2つのアイテムを持っていてレベル9になり、(X，Y)＝(14，6)のほら穴に入れば手に入る。パスワードを知るためには、（続くよ～！）

```
  710 locate X(I),Y(I)
  720 print C$(XX+UU+I*4);
  730 next I
  740 if X(0)=X(1) and Y(0)=Y(1) then 960
  750 screen 1,(0,1)
  760 locate 5,10
  770 color 7
  780 print " C O I N";akcnv$(str$(20-SC));C$(0);
  790 if scrn$(X(0),Y(0),2)=C$(2) then locate X(0),Y(0):print C$(0)::play "EC":S
C=SC+1:if SC=20 then 870
  800 K$=inkey$
  810 on val(K$) gosub ,1030,,1080,,1140,,1200
  820 if K$=" " then for I=0 to 1:locate X(I),Y(I):print C$(I+1)::next I
  830 if K$="G" or K$="g" then 420
  840 if K$="P" or K$="p" then R=R+1:goto 420
  850 UU=abs(UU-1)
  860 goto 670
  870 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  クリアー
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
  880 locate 5,10
  890 color 6
  900 print " C L E A R";C$(0);" ! !";
  910 play "ECECEC"
  920 for I=0 to 5000
  930 next I
  940 R=R+1
  950 goto 420
  960 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  ミス
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
  970 for I=1 to 10
  980 locate X(0),Y(0)
  990 print C$(11+frac((I/2))*2);
 1000 beep
 1010 next I
 1020 goto 420
 1030 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  下移動
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 1040 for I=0 to 1
 1050 if Y(I)<>9 then if scrn$(X(I),Y(I)+1,2)<>C$(1) then X1(I)=X(I):Y1(I)=Y(I):
Y(I)=Y(I)+1
 1060 next I
 1070 return
 1080 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  左移動
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 1090 XX=5
 1100 for I=0 to 1
 1110 if X(I)<>0 then if scrn$(X(I)-2,Y(I),2)<>C$(1) then X1(I)=X(I):Y1(I)=Y(I):
X(I)=X(I)-2
 1120 next I
 1130 return
 1140 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  右移動
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 1150 XX=3
 1160 for I=0 to 1
 1170 if X(I)<>38 then if scrn$(X(I)+2,Y(I),2)<>C$(1) then X1(I)=X(I):Y1(I)=Y(I)
:X(I)=X(I)+2
 1180 next I
 1190 return
 1200 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  上移動
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 1210 for I=0 to 1
 1220 if Y(I)<>0 then if scrn$(X(I),Y(I)-1,2)<>C$(1) then X1(I)=X(I):Y1(I)=Y(I):
Y(I)=Y(I)-1
 1230 next I
 1240 return
 1250 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
                  ブレーク
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
 1260 init "CRT1:80,25,1,1"
 1270 cls 2
 1280 click on
 1290 repeat on ,2
 1300 end
```

〈必勝法〉　身分証明書を持っていて、(X, Y) = (20, 1) の家に入れば教えてくれるぞ。最後に、店に入った時だが、品物は安い物から買わないと金だけ取られてしまう。それから、同じ物は売ってくれない。今回の「HYDN LIDENII」は難しいけれどこの必勝法で君も解けるはずだ。PB-100のユーザーは今回のプレイバックチェックポイントを読んで遊んでみてくれ。(次回は、「ふあいと！べあ～」の必勝法でもやろうかな～と思っている、ザリータげっちゃんでした)。

```
1310 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
               面  データ
     ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
1320 '  1
1330 data 1111111111111111111,1300000000000000001,1010000010011111101
1340 data 1011000110000001001,1010101010000010001,1010010010000100001
1350 data 1010000010000100001,1010000010001000001,1010000010011111101
1360 data 1000000000000000071
1370 '  2
1380 data 1111111111111111111,1101111111111111011,1100000000000000011
1390 data 1101101111111011011,1101101111111011011,1101100000000011011
1400 data 1101101111111011011,1101101111111011011,1131100000000011711
1410 data 1111111111111111111
1420 '  3
1430 data                   0,      1111111000000,    1100000000110000
1440 data   110001111170001100,1100011000001100011,1100011000001100011
1450 data   110003111110001100,   1100000000110000,      1111111000000
1460 data                   0
1470 '  4
1480 data         11100000000,        10100000000,        10100000000
1490 data        110110000000,   1111110001111100,   1300000000007100
1500 data    1111110001111100,       110110000000,        10100000000
1510 data         10100000000
1520 '  5
1530 data 2210121000001210122,2210121011101210122,1110111000001110111
1540 data 3000000111000000007,1110111010010110111,1110111010010110111
1550 data        111000000000,1110111000001110111,2210121011101210122
1560 data 2210121000001210122
1570 '  6
1580 data 1111111111111111111,1700000000000000031, 1001111111111110010
1590 data   1001222222221000100,   1001222222221001000,   100122221001000
1600 data      100122100100000,     10011001000000,      1000010000000
1610 data        111100000000
1620 '  7
1630 data      11111111000000,     100000000100000,     100111100100000
1640 data    1100010010001100 0,  1000001001000000100, 1000001000010000010
1650 data  1000010011001000010,  1000101001010000100,   1131001100171100 0
1660 data      11111111100000
1670 '  8
1680 data                   0,                  0,                  0
1690 data 1111110000000111111, 1000111111111100010,  100000037000000100
1700 data  1000111111111100010,1111110000000111111,                  0
1710 data                   0
1720 '  9
1730 data 1111111111111111111,1110001111111000111,1110100111110010111
1740 data 1100110011107110011,1010111111111110101,1100111111111110011
1750 data 1101113000000011011,1100100111110010011,1110001111111000111
1760 data 1111111111111111111
1770 '  1 0
1780 data                   0,        11111000000,       1300071000000
1790 data       1000001000000,      1000001000000,       1000001000000
1800 data       1000001000000,        11111000000,                  0
1810 data                   0
1820 '  1 1
1830 data 3700000000011101110,       1111011101110,       111100000000
1840 data  111111111111111000, 1111111111111111000,       111100000000
1850 data   11110111011110000,  11110111011110000,1111000111000111100
1860 data 1111000111000111100
1870 '  1 2
1880 data                   0,  11100011100000000,  11100011100011110
1890 data    1110001110001111 0,  1110001110011110 0,            1111000
1900 data            11110000,           111100000,          1111000000
1910 data 3700000011111000000
1920 '  1 3
1930 data        111110000000,        10001000000 0,        110110000000
1940 data         10100000000,   1111111011111100,    1300000000071000
1950 data      11110001111000 0,       100010000000,      11011101100000
1960 data      10001110001000 0
1970 '  1 4
1980 data       1111110000000,     11000010000000,      10700010000000
1990 data      11101110000000,       101000000000,       101000000000
2000 data      11101110000000,     100000010000000,      11300110000000
2010 data       1111100000000
2020 '  1 5
2030 data   1111111111111111030,. 1222222222222222100,1222221111111222221 0
2040 data 1222222222222222210,1222111111111122210,1222222221222222210
2050 data 1222222221222222210,1222222221222222210, 1222222222222222100
2060 data   11111111111111111070
2070 '  1 6
```

リスト次ページに続く

〈りえちゃんファンクラブ〉　今回は第１回目の企画として、「りえちゃんをよく知ろう」と題してりえちゃん自身に自己紹介してもらうことにしました。では、女王様どうぞ。ど～もぉ～！　りえで～す♡冗談だと思ってたりえちゃんファンクラブにたくさんのご応募ど～もありがとお。りえが全然顔を出していないポシェットで、こんなにお手紙いただけるなんて、りえもう感激！　中には、「りえちゃんて誰だか知らないけれど、ど～せなんか作るなら入会させてください」なんていうお手紙もあって、ホエ～♡

```
2080 data                   0,                    0,        10000000000
2090 data        131000000000,        1070100000000,     10000010000000
2100 data     100000001000000,      111111111100000,                  0
2110 data                   0
2120 '   1 7
2130 data    1100000000000000,    10100000000000000,  10010000000000000
2140 data  10001111111111111,1300001010101010111,1700010101010101010101
2150 data  10001111111111111,   10010000000000000,   1010000000000000
2160 data    1100000000000000
2170 '   1 8
2180 data                   0,                    0,                  0
2190 data 1111111111111111111,1222222223722222221,1111111111111111111
2200 data                   0,                    0,                  0
2210 data                   0
2220 '   1 9
2230 data                   0,                    0,                  0
2240 data     111111111100000,     1222237222210000,     1221111111221000
2250 data    1110000000111000,                    0,                  0
2260 data                   0
2270 '   2 0
2280 data 1111111111111111111,1000000000000700000,1011111010001011100
2290 data 1010000001100101000010,1011111010101010001 0,1010000001001101000 10
2300 data 1011111010001011100,1000003000000000000,1111111111111111111
2310 data                   0
2320 '★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
              キャラ  データ
      ★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
2330 data 000000000000000000000000000000000000000000000000
2340 data 000000000000000000000000000000000000000000000000
2350 data 000000000000000000000000000000000000000000000000
2360 data 000000000000000000000000000000000000000000000000
2370 data FF040404FF404040FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF404040
2380 data FF040404FF404040FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF404040
2390 data FF040404FF404040FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF404040
2400 data FF040404FF404040FFFFFFFFFFFFFFFFFF040404FF404040
2410 data 0000000002070A0A0000000F3D78F5F50000000F3D78F5F5
2420 data 07020A0702000000F8FDF5783D0F0000F8FDF5783D0F0000
2430 data 0000000040E05040000000F0BC1EAFBF000000F0BC1EAFBF
2440 data E05050E0400000001FAFAF1EBCF000001FAFAF1EBCF00000
2450 data 000000000000010300000000000000000000000000000000
2460 data 071F7FFF7F3F000000000000000000000000000000000000
2470 data 00E0AEEA4E44FCFE00E0AEEA4E44040000E0AEEA4E440400
2480 data FFFFFFFFFEFC000000000000000000000000000000000000
2490 data 000000000000010300000000000000000000000000000000
2500 data 070F1F7FFF7F000000000000000000000000000000000000
2510 data 000EEAAEE444FCFE000EEAAEE4444000000EEAAEE4444000
2520 data FFFFFFFFFEFC000000000000000000000000000000000000
2530 data 0007755772223F7F00077557722220000007755772222000
2540 data FFFFFFFF7F3F000000000000000000000000000000000000
2550 data 00000000000080C000000000000000000000000000000000
2560 data E0F8FEFFFEFC000000000000000000000000000000000000
2570 data 0070577527223F7F00705775272202000070577527220200
2580 data FFFFFFFF7F3F000000000000000000000000000000000000
2590 data 00000000000080C000000000000000000000000000000000
2600 data E0F0F8FEFFFE000000000000000000000000000000000000
2610 data 000000000000010300000000000001030000000000000000
2620 data 071F7FFF7F3F0000071F7FFF7F3F00000000000000000000
2630 data 00E0AEEA4E44FCFE00E0AEEA4E44FCFE00E0AEEA4E440400
2640 data FFFFFFFFFEFC0000FFFFFFFFFEFC00000000000000000000
2650 data 000000000000010300000000000001030000000000000000
2660 data 070F1F7FFF7F0000070F1F7FFF7F00000000000000000000
2670 data 000EEAAEE444FCFE000EEAAEE444FCFE000EEAAEE4444000
2680 data FFFFFFFFFEFC0000FFFFFFFFFEFC00000000000000000000
2690 data 0007755772223F7F0007755772223F7F0007755772222000
2700 data FFFFFFFF7F3F0000FFFFFFFF7F3F00000000000000000000
2710 data 00000000000080C000000000000080C00000000000000000
2720 data E0F8FEFFFEFC0000E0F8FEFFFEFC00000000000000000000
2730 data 0070577527223F7F0070577527223F7F0070577527220200
2740 data FFFFFFFF7F3F0000FFFFFFFF7F3F00000000000000000000
2750 data 00000000000080C000000000000080C00000000000000000
2760 data E0F0F8FEFFFE0000E0F0F8FEFFFE00000000000000000000
2770 data 0818284F820408113466D7B07DFB772E3466D7B07DFB772E
2780 data 02040101000000001D0B0602010000001D0B060201000000
2790 data 000000000040001000000080C0A0F0E800000080C0A0F0E8
2800 data 2848224589242810D4B6DDBA76DB562CD4B6DDBA76DB562C
2810 data 3466D7B07DFB772E0818284F820408110818284F82040811
2820 data 1D0B06020100000002040101000000000204010100000000
2830 data 00000080C0A0F0E800000000004000100000000000400010
2840 data D4B6DDBA76DB562C28482245892428102848224589242810
```

ポシェット裏面場

〈りえちゃんファンクラブ〉で、そういう何にも知らない人のための自己紹介をします♡りえちゃんが『テクノポリス』にやってきたのは去年の4月号。テクポリの6月号で『クラブ（ログラム・オシェットみたいなの）』に初登場したの。4月28日生まれの牡牛座・O型ののんびりした性格をおさえて、いっしょ～けんめい、コワイコワイ顔を作ってみんなに〆切りを守らせるのが、わたしのお仕事。ほんとはやさしいイイコなんだお♡♡♡なんてね。まぁ気が向いた人はテクポリを見てね。じゃじゃ、今後ともよろしく♡

ファミリーベーシックコーナー 打ちこんでルン♡

知らない人も多いだろうが『ファミマガ』の打ちこんでRUNのコーナーがなくなってしまった。そこで、ポシェットにこのコーナーを新設するのだ！

ペンペンで出るブロックを打とう

BLOCK HIT（ブロック ヒット）

FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック

○ブロックをペンペンとたたいてこちらに進出するのを防ぐのだ。

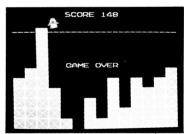
```
2 CGSET,2:DEFSPRITE0,(0,1,0,
0,0)="ケコサシ":DIMN(14)
4 CLS:SPRITEON:SPRITE0:FORI=
0TO14:N(I)=23:NEXT
5 S=0:X=6:FORI=0TO27:LOCATEI
,3:PRINT"_";:NEXT:LOCATE9,0:
PRINT"SCORE";S;
6 LOCATE14,0:PRINTS;:T=STRIG
(0):SPRITE0,X*16+16,32:IFN(X
)<23THENLOCATEX+X,N(X):PRINT
"  ";:LOCATEX+X,N(X)+1:PRINT
"  ";:PLAY"T1O2C0":N(X)=N(X)
+2:S=S+1
7 V=-(T=4)*(X>0)+(T=8)*(X<13
):R=RND(14):IFR=X THEN7
9 N(R)=N(R)-2:LOCATER+R,N(R)
:PRINTCHR$(243)+CHR$(247):LO
CATER+R,N(R)+1:PRINTCHR$(245
)+CHR$(248);:IFN(R)>3THENX=X
+V:GOTO6
10 PLAY"T1O3C0DEFGABDCECC":L
OCATE9,10:PRINT"GAME OVER"
11 ONSTRIG(0)GOTO4:GOTO11
```

㊟このゲームは、PC-6001用「出るくいは打たれる」のファミベー版です。コントローラⅠのⒶ、Ⓑボタンで左右にペンペンを動かして、下から出てくるブロックを破壊していきます。ブロックの真上にペンペンがいると、自動的に破壊したことになります。自分の下の線をブロックが突き破ってきたら、ゲームオーバー。リプレイはスタートボタンです。ちなみに私のハイスコアは399点でした。（と）

■変数リスト

S……スコア
X……自分のX座標
N(n)……ブロックの座標
T……トリガ入力用
V……自分の座標増分
I，R……雑用

■プログラムの説明

2～4	初期設定
5	画面作成
6～9	メイン
10	音楽&ゲームオーバー
11	トリガ入力まち

○気を抜いていると、いつのまにか取り返しのつかないことに……。ゲームオーバー。

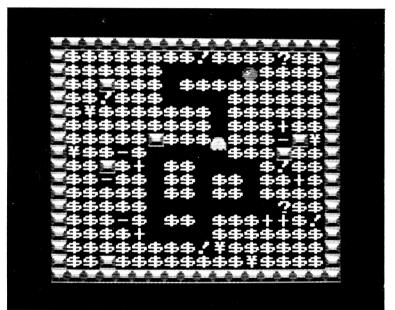
BY 田垣勝久　最初のハーフから1画面におさめるのが大変

初投稿で採用され、感激しました。このプログラムは最初ハーフくらいだったのを1画面にするためとても苦労しました。ところでぼくはPC-8801mkⅡFRを持っているので今度は88でつくっておくりたいとおもいます。あと、好きなアニメはあかねけ一番と銀河鉄道999で、好きな俳優は近藤正臣さんです。このごろマシン語も使えるようになったので頑張ります。

〈私は飯島真理のファンである〉　ハーイ！　今回はいよいよ真理ちゃんソングベスト5の発表です。応募総数11通。では、まず第5位は「きっと言える」でした。この曲は「Rosé」からシングルカットされましたネ。ついで、第3位です。第3位は2曲あり、「愛・おぼえていますか」と「セシールの雨傘」で、前者はごぞんじ「超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか」の主題歌でもあり、真理ちゃんがこの曲のおかげでベストテン番組に出演できたという大変、ありがたい曲でした。さて、（つづく）

1面クリアできたら天才！

とーめー人間 PART2

FOR ファミリーコンピュータ/C1 ファミリーベーシック（V1不可）

○ひえーん、ムズいよお。やっぱ、これはやってもらうしかない。決して私がにぶいのではない、このゲームがムズいのだ。

ファミマガからの続きゲームです。

ファミマガを読んでいない人はわからないだろうけど物語なんかなかったのにイラストレーターが勝手にマンガを書いてくだすった。それによると、とーめー人間がお金を見てそれをとりまくって壁にぶつかりアップルになってしまった。これはその続きです。

BY GOROーチン

㋲ファミマガ（ファミリーコンピュータマガジンのこと。私ともみはここでウル技も担当しているのです）No.9に載った『とーめー人間』がグレードアップして戻ってきました。

今回は、最初から透明人間だというわけではありません。コントローラⅠで自分を動かして、ブロックを除くすべてのマークを取っていくゲームです。コントローラをはなすと止まります。マークは、「＋」……透明になる／「－」止まらなくなる／「￥」……敵が消える／「！」……画面が真っ暗になる／「？」……画面が元に戻る。このゲーム、やってみるとものすごく難しく１面クリアもなかなかです。　（と）

○たいてい、こんな程度でやられてしまうんだよーん。

■変数リスト X，Y……自分の座標
TX，TY……敵の座標
AX，AY……自分の座標増分
XA，YA……敵の座標
SC……スコア
L……レベル
S……スティックから読み取る
TM……自分が透明かどうか
MT……敵が透明かどうか
SP……コントローラを離して止まるかどうか
DR……マークの数

■プログラムの説明

10～30	初期設定
40～100	タイトル
110	変数初期化
120～290	画面作成
300	自分の調子
310～430	自分の移動ルーチン
440～490	敵の移動ルーチン
500～540	ゲームオーバー
550～560	面クリア

〈私は飯島真理のファンである〉「セシールの雨傘」は個人的にVersion1の方が好きです。関係ありませんが、「シェルブールの雨傘」という曲を最近になって私は知りました。ついで、第2位は「BLUEBERRY JAM」ですが、思い起こせば1983年9月20日。一足早く「Rosé」を買ってきて、最初に聞いた曲がこの歌でした。さあ、いよいよ第1位発表。コンサート風におおくりします。『爆発するよ、「天使の絵の具」！』というわけで、劇場版「マクロス」のエンディングになって　（まだまだつづく）

```
10 CLS:SPRITEON:CGEN3:CGSET,
0:PLAY"T103"
20 DEFSPRITE0,(0,0,0,0,0)=CH
R$(207)
30 DEFSPRITE1,(1,0,0,0,0)=CH
R$(219)
40 LOCATE 8,11PRINT"トーメーニンゲ
ン 2":COLOR 17,11,1
50 LOCATE 9,13PRINT"PUSH STA
RT":LOCATE10,15PRINT"BY GORO
ーチン"
60 FORI=0TO17:A$=A$+CHR$(193
):NEXT
70 FORI=0TO15:B$=B$+"$":NEXT
80 PALETB 0,14,48,39,22
90 PALETB 1,14,RND(60),33,2
100 IFSTRIG(0)<>1THEN90
110 CLS:SC=0L=5
120 FORI=2TO19:LOCATE4,I:PRI
NTA$:NEXT:FORI=3TO18:LOCATE5
,I:PRINTB$:NEXT:DR=256
130 FORI=0TO L
140 X=RND(16)+5Y=RND(16)+3:I
FSCR$(X,Y)="$"DR=DR-1
150 LOCATEX,Y:PRINT"?"
160 GOSUB280:TX=XX:TY=YY:PRI
NTCHR$(193)
170 IF X=TX AND Y=TY THEN160
180 NEXT
190 SPRITE0,X*8+15,Y*8+24
200 SPRITE1,TX*8+15,TY*8+24
210 Q$="+":W$="¥":E$="!":F$=
"-"
220 FORI=0TO L
230 GOSUB280:PRINTQ$
240 GOSUB280:PRINTW$
250 GOSUB280:PRINTE$
260 GOSUB280:PRINTF$
270 NEXT:GOTO300
280 XX=RND(16)+5YY=RND(16)+3
IFSCR$(XX,YY)=CHR$(193) GR=G
R+1
290 LOCATEXX,YY:RETURN
300 AX=0AY=0SP=0TM=0MT=0PALE
TB 0,14,48,39,22
310 S=STICK(0):IF S=0 AND SP
=1 THEN330
320 AX=(S=2)-(S=1)AY=(S=8)-(
S=4)
330 X=X+AX:Y=Y+AY:IF TM=0SPR
ITE0,X*8+15,Y*8+24
340 IF X=TX AND Y=TY THEN500
350 SC$=SCR$(X,Y)
360 DR=DR-1IFSC$=" " DR=DR+1
GOTO430
370 IFSC$=CHR$(193)THEN500
380 SC=SC+1LOCATEX,Y:PRINT"
":IFSC$="?" PLAY"C0"GOTO 300
390 IFSC$=Q$ SPRITE0:TM=1PLA
Y"D0"
400 IFSC$=W$ SPRITE1:MT=1PLA
Y"E0"
410 IFSC$=E$ PALETB 0,14,14,
14,14PLAY"F0"
420 IFSC$=F$SP=1PLAY"A0"
430 IFDR=0THEN550
440 IFK<4THEN470
450 K=0IFRND(2)=1XA=0YA=SGN(
Y-TY)GOTO470
460 XA=SGN(X-TX):YA=0:GOTO47
0
470 TX=TX+XA:TY=TY+YA:IF MT=
0 THENSPRITE1,TX*8+15,TY*8+2
5
480 IF X=TX AND Y=TY THEN500
490 K=K+1GOTO310
500 PALETB 0,14,48,33,2:SPRI
TE0:SPRITE1,TX*8+16,TY*8+24
510 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(215)
:PLAY"O0C4DEDC"
520 LOCATE2,21PRINT"YOUR SCO
RE IS";SC
530 IFSTRIG(0)<>2THEN530
540 RUN
550 PALETB 0,14,48,37,23
560 LOCATEX,Y:PRINTCHR$(199)
:PLAY"C3DEDC"L=L+5SC=SC+100G
OTO120
```


〈私は飯島真理のファンである〉　しまったわけですが、マジカルマリンツアー84では、この曲の終奏でたこ焼大将の紹介をやっていましたね。というわけで、次回はバックバンドの「たこ焼大将」にスポットライトをあてたいと思います。「たこ焼」に対するご意見、ご感想をおまちしております。最後に、真理ちゃんがKYON²に提供した「二人」をぜひとも一回真理ちゃん自身にうたってもらいたいですね。それから、アンケートの6番目にこのコーナーを書いてくると見つけるのが大変だよ～。（MoMo）

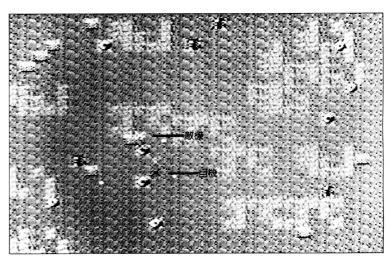
左右に旋回しつつ敵を攻撃！

ショッター
SHOTTER

FOR M5(BASIC-G)

○動きがないとわかりづらいのに、モノクロ写真ではほとんどわけがわからないだろうけど、よく見るとほら機影が見えるでしょ？

BY TOMO
今、ぼくのM5は死んでいます……
内容のわりにリストが長いのですが、打ちこんでやってください。ぼくのM5は現在キーボードがくさりきって死んでしまっています。

あなたは、白い戦闘機をあやつり、敵補給基地の攻撃を開始した。敵は固定砲台からの対空砲火や黄色の迎撃機による激しい攻撃を加えます。SHIFT (左)、CTRL で左右に旋回しながら、SHIFT (右) でミサイルを発射して、四角い屋根の倉庫を破壊してください。10個全部破壊すれば、面クリア。敵の弾にあたるか敵迎撃機と衝突するとゲームオーバー。リプレイは Y キー。

■変数リスト
S……スコア
X,Y……自機の座標
P……自機方向
Z……倉庫破壊数
K……キー入力

■プログラムの説明
10～20 初期設定
30～70 自機移動
80～150 敵処理
160～180 敵迎撃機処理
190～200 地上物の破壊処理
210～220 砲台の弾の処理
230～300 キャラクタ定義
310～340 背景
350～420 各キャラクタの位置決定
430～490 ゲームオーバー処理

■反転文字
10行 USL，330行 W，450行 L，480行 WW

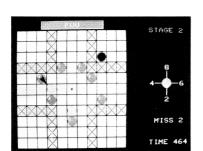
■エイキチからのおわび
ごく稀に、自機が画面上からはずれ、もどってこなくなることがあります。こうなった場合には、誠に申しわけありませんが、SHIFT+RESETを押してください。

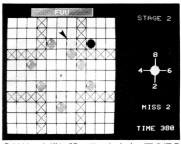
```
10 dim PX(15),PY(15):S=0:print "USL":mag:gosub 230
20 cls &81:gosub 310:play "v12164h8","v12164h8","v12164h8":X
=100:Y=100:P=1:Z=0:sg 3,3,11
30 repeat:PL=P:K=inkey(1):P=P-((K=1)-(K=1 and P=0)*16-(K=4)+
(K=4 and P=15)*16)*(T=0)
40 T=T-(PL<>P)*2+(T>0):scod 0,16+P:scod 9,16+P
50 if(K and 8)=8 and status(1)=0 then loc 1 to X,Y:move 1 st
ep PX(P),PY(P),2:play "164h8o5aeco4bgd"
60 C=coinc(1,12,31):if C>-1 then gosub 190:S=S+50
70 X=X+PX(P):Y=Y+PY(P):move 0 on X,Y:O=post(2,5):if O=-1 the
n goto 90
80 R=rnd(9)+12:if rnd(6)>1 and sprite(R,0)<200 then gosub 21
0 else gosub 170
90 R=rnd(1)+6:if status(R)=0 then gosub 160
100 R=rnd(5):on 1-(R>1)goto 110,130
```

〈ポシエッターズ・それぞれ顔の特徴〉 ぼくは美術部の部長をやってます。そこでお願い。ポシエットのみなさんの顔の特徴を詳しく書いてください。そしたら描いて送りますので……。(山口県・亜樹クン) ☆ではまず、BOSSのあから。ステキな人です。笑顔がつばきの花のよう。顔の輪郭は大きく、目と口は小さいです。(メガネを取ると大きい目) MoMoは、メガネをかけた、とっちゃん坊や。よっちゃんはピカソの抽象絵画そのまんま。LOLI……、んーと、デスマスクに死んだサバの目！ うん、これだね。

```
110 PT=vPeek(&3B1A+R*4)-16:PL=rnd(2)-1:PT=PT+PL+(PT+PL=16)*1
6-(PT+PL=-1)*16
120 move R+6 steP PX(PT),PY(PT),5:scod R+6,PT+16:scod R+10,P
T+16
130 C=coinc(1,6,8):if C>-1 then erase C,C+4,1:Play,,"v15o3go
5fdo4efo3dv12":S=S+200
140 C=coinc(1,12,31):if C>-1 then gosub 190:S=S+50
150 until coinc(0,2,7)>-1:sg 3,7,10:goto 430
160 loc R to-7+rnd(1)*248,rnd(191):PT=rnd(15):move R steP PX
(PT),PY(PT),5:scod R,PT+16:return
170 PN=(O/2-1)*4:loc O to vPeek(&3B19+PN),vPeek(&3B18+PN):PT
=vPeek(&3B1A+PN)-16
180 move O steP PX(PT),PY(PT),2:Play,,"v12o4gcv7o3gc":return
190 erase 1:Print cursor(sPrite(C,1)/8,sPrite(C,0)/8);"♥";:l
oc C to 100,200:Play,,"v14o4gdefo3gdfecfv12"
200 Z=Z-(C>21):if Z=10 then Print cursor(10,10);"FIN!":goto
480 else return
210 P1=(X-sPrite(R,1))/32:P2=(Y-sPrite(R,0))/32:if abs(P1)+a
bs(P2)>6 or abs(P1)+abs(P2)<2 then return
220 loc O to#R:move O steP P1,P2,2:Play,"o3gfefefg+":return
230 data 1010507e50101000,0028285816200000,0012245818244200,
0010641870080800
240 data 003810fe10101000,00104c301c202000,9048343048840000,
0028234d0080000
250 data 101014fc14101000,0008d03428280000,0084483034489000,
0020201c304c1000
260 data 0010101 0fe103800,0008087018641000,0042241858241200,
0020165828280000
270 stchr "dbbd7ee4e478b1c30000001818000000" to 1:for I=2 to
 5:scod I,2:scol I,15:next:stchr rdchr$(1,0)to &E1,1
280 scod 0,43:scol 0,15:scod 1,2:scol 1,15:stchr "9174738562
846263" to &E2,1:stchr "841cfde821769 4e4" to &82,1
290 for I=6 to 7:scol I,11:next:stchr "0010024000080002" to
&88,1:color &81,&42:color &E0,&71:color &88,&F4:scod 8,2
300 stchr "0140280020004482" to &81,1:for I=0 to 15:read A$:
stchr A$ to 16+I:next:return
310 for I=0 to 14:locate rnd(26),rnd(21):mPrint(5,3);mid$("○
♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠○♠○♠○♠♠○○♠♠♠♠○♠○♠♠♠♠○♠♠♠○♠♠♠♠♠♠♣○♣♣♣",rnd(2)*5+5+1,1
5):next
320 on rnd(2)+1 goto 330,340,350
330 Print cursor(0,rnd(19)+1);"────────────────────────■───
──────────────────↓←←←←←──────────↓←←←←←─────";:goto 35
0
340 Print cursor(rnd(19)+1,rnd(18));"→→────↓←←←←←←←←──────
─↓←←←←←←←←←←───────↓←←←←←←←─────";
350 for I=12 to 21:scod I,1:scol I,7:$P:X=rnd(29)+1:Y=rnd(21
)+1:if rcrt(X,Y)<>&81 then goto $P
360 loc I to X*8,Y*8:Print cursor(X,Y);"●"
370 scod I+10,3:scol I+10,7:X=rnd(29)+1:Y=rnd(21)+1:if rcrt(
X,Y)<>&81 then goto 370
380 loc I+10 to X*8,Y*8:Print cursor(X,Y);"◆":next
390 for I=0 to 15:PX(I)=cos(5,45*I/2):PY(I)=sin(5,45*I/2):ne
xt
400 for I=6 to 7:loc I to rnd(1)*248-7,rnd(200)-7:scod I,rnd
(15)+16:next
410 stchr "fffbff55aa55aa00" to &E3,1:stchr rdchr$(&E3,1)to
3
420 scol 9,1:scol 10,1:scol 11,1:joint 9 to 0,3:joint 10 to
6,3:joint 11 to 7,3:return
430 for I=0 to 48:sleeP 4,1:PL=rnd(2)-1:P=P+PL+(PL+P=16)*16-
(PL+P=-1)*16:sg 2,I*2+100,4
440 X=X+PX(P):Y=Y+PY(P):loc 0 to X,Y:loc 9 to X,Y+8-I/6:scod
 0,P+16:scod 9,P+16
450 next:sg 0,,0:sg 1,,0:sg 2,,0:sg 3,,0:erase 0:sleeP 2:era
se:Print "■";cursor(10,10);"GAME OVER";cursor(9,15);"POINT";
S
460 Print cursor(6,20);"TRY AGAIN?(Y/N)"
470 if inkey(0)=22 then run else if inkey(0)=38 then end els
e goto 470
480 Print cursor(10,10);"GOOD FIGHT!!■■■→→→→→→→→POINT";S
490 sleeP 3:cls:goto 20
```

〈ポシエッターズ・それぞれ顔の特徴〉　パンプは、首を切られても笑ったような目をしているハンサムネコです。エイキチは、誠実を太らせて黒コショウで味付けをしたような顔をしています。少女ゆきは、くりくりおめめの丸顔です。しげくんは、日焼けしすぎたかかし顔です。さて、番外編。りえちゃんは、口がさけぎみで笑うと口と目と鼻で顔がいっぱいになる。いつも、びっくりした顔をしていて、本当にびっくりした時は、口をとがらせて息をすいながら､｢ホー」と言う。（ポシエッターズ）

2面目。鋭く指摘マークのついているのが主人公の黄色ボールです。

ペコッと他色のボールの上に乗ります。近くにボールさえあれば自由自在。

ヘコッと下にへばりつくことだってできるのです。

ササッと横に移っていきます。下のほうで退屈している薄色ボールが水色くんです。

今回もパズル界の教祖、峠先生のパソピアパズルです。他機種への移植もかんたんです、きっと。

■目的

水色のボールを所定の白い四角まで運び、出現するワープ穴で次の面に移り20面をクリアする。

■ルール

①操作できるのは、黄色ボールのみ。[2][4][6][8]で上下左右に移動できるが、他の色のボールと上下左右に隣りあっていない場合は下に落ちてしまう。(つまり、ひとつだけポツンと置かれると急に重力が作用しはじめるわけです)

ギブアップは[M](その面からやりなおし)、[E](1面からやりなおし)の2とおり。

②赤、水色のボールは黄色ボールで押すことができるが、水色ボールは、黄色ボールと同じく、回りに他の色のボールがないと下に落ちてしまう。

③すべての水色ボールを白い四角に移動させると面クリアとなり、他の面に移動できるワープ穴が出現する。

④ワープ穴には、黄色ボールのみ入ることができる。ただし、ワープ穴は赤ボールの下などにかくれている場合もある。また、はじめからワープ穴が現れている面では、水色ボールに関係なくワープ穴に入ることもできる。

⑤20面をクリアして、ゴールの穴に入ればゲーム終了。

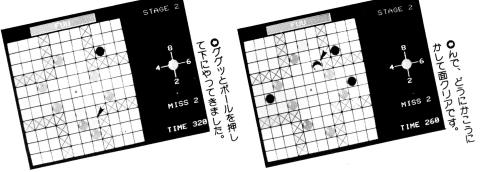
⑥タイムオーバー、ギブアップ(M)でミス1回。ミス8回でゲームオーバー。リプレイはリターンキー。(エ)

注意

面データでは、大文字、小文字、カタカナを使用していますので、1(イチ)とl(エル)、Ø(ゼロ)とO(オー)などに注意して打ちこんでください。

〈FUU(フー)〉　これはスゴイです。峠さんのパズルがスゴイとはきいてはいましたがこれほどのものとは思いませんでした。エイキチさんはいとも簡単に解いていたので、へえ、そうなのかぐらいの気持で始めてみると解けないこと解けないこと。やっとの思いで一面を解いたらなんか変なアナがでてきてそこに入るとなんと20面、くさってしまいました。ここで私はGive upが2つある意味を身を持って体験してしまいました。(てなもんで　しげくんでした)

○グケッとボールを押して下にやってきました。

○んで、どうにかこうにかして面クリアです。

■変数リスト
KX,KY……コマ・ボールの座標
SX,SY……黄色のボールの座標
CX(n), CY(n)……ワープ穴の座標
BX(n), BY(n)……水色ボールの座標
E……ミスの回数

■プログラムの説明
10～ 40　初期設定
50～100　画面設定
110～230　ボール等パターン読みこみ
240～500　問題画面作成
510～730　ボール移動
740～850　黄色ボールが落ちるかどうかの判定
860～950　水色ボールが落ちるかどうかの判定
960～1030　水色ボール移動判定
1040～1210　面クリア、ゲームオーバー処理
1220～1330　ボール等表示処理
1340～1540　面データ

```
10 ' ﾊﾟｽﾞﾙ ｹﾞｰﾑ <FUU> S61年7月20日
20 WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
30 DIM A(14,12),B(14,12),C(13,11),K3(100),K4(100),K5(100),FL(100),FY(100)
40 FOR M=0 TO 14:FOR N=0 TO 12:A(M,N)=2:NEXT:NEXT
50 ' ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ
60 CLS:LINE(75,5)-(175,17),6,B:LINE(76,6)-(174,16),2,BF
70 COLOR 6:LOCATE 14,1:PRINT "FUU"
80 COLOR 7:LOCATE 34,9:PRINT "8":LOCATE 34,15:PRINT "2"
90 LOCATE 31,12:PRINT "4     6"
100 LINE(257,99)-(294,99),3:LINE(276,81)-(276,117),3
110 KX=269:KY=92:CL=3:GOSUB 1330
120 CL1=2:CL2=2:GOSUB 200:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K3
130 CL1=5:CL2=5:GOSUB 200:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K5
140 CL1=2:CL2=0:GOSUB 200:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FL
150 KY=97:CIRCLE(KX+7,KY+7),7,2,.393,2.47,1:PAINT(KX+7,KY+2),6,2
160 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,0,.393,2.47,1
170 KY=92:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),FY
180 CL1=6:CL2=6:GOSUB 200:GET@(KX,KY)-(KX+14,KY+14),K4
190 CL=0:GOSUB 1330:GOSUB 200:GOTO 250
200 CIRCLE(KX+7,KY+7),7,CL1:PAINT(KX+7,KY+2),CL2,CL1
210 IF CL2=0 THEN RETURN
220 LINE(KX+3,KY+4)-(KX+4,KY+3),7
230 LINE(KX+3,KY+6)-(KX+4,KY+5),7:RETURN
240 ' ﾓﾝﾀﾞｲ ｶﾞﾒﾝ
250 SX=7:SY=5:S=1:S1=20
260 FOR M=1 TO 13:FOR N=1 TO 11:A(M,N)=2:B(M,N)=0:C(M,N)=0:NEXT:NEXT
270 COLOR 4:LOCATE 31,2:PRINT "STAGE";S
280 COLOR 3:LOCATE 32,19:PRINT "MISS";E
290 RESTORE 1350:IF S=1 THEN 310
300 FOR N=1 TO 11*S-11:READ K$:NEXT
310 G=0:H=0:P=0:LINE(21,20)-(227,194),0,BF
320 FOR N=1 TO 11:READ K$
330 FOR M=1 TO 13:K1$=MID$(K$,M,1)
340 IF ASC(K1$)<65 THEN K=VAL(K1$) ELSE K=ASC(K1$)
350 ON K+1 GOTO 440,430,430,430,440,400,410,420
360 IF K>176 THEN C(M,N)=K-176:K=3:GOTO 390
370 IF K>97 THEN B(M,N)=2:C(M,N)=K-67:K=1:GOTO 430
380 C(M,N)=K-65:K=1
390 H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N:GOTO 430
400 G=G+1:BX(G)=M:BY(G)=N:GOTO 430
410 K=1:B(M,N)=1:GOTO 430
420 K=3:B(M,N)=1
430 GOSUB 1230
440 NEXT:NEXT
450 X=SX:Y=SY:M=X:N=Y:IF B(M,N)=2 THEN 500
460 C(M,N)=S1:H=H+1:CX(H)=M:CY(H)=N
470 IF INKEY$<>"" THEN 470
480 PLAY "O2L24CO3CO4CO5CP8":TI=TIME+500
490 K=1:GOSUB 1230:GOSUB 1320:GOSUB 1210
500 F=1:K=4:GOSUB 1230:GOTO 750
510 ' ﾎﾞｰﾙﾉ ｲﾄﾞｳ
520 F=0:IF A(X-1,Y)=5 OR A(X,Y-1)=5 OR A(X+1,Y)=5 OR A(X,Y+1)=5 THEN F=1
530 TM=TI-TIME:COLOR 2:LOCATE 31,23:PRINT USING"TIME ###";TM:IF TM<1 THEN 1130
540 C$=INKEY$:IF C$="M" OR C$="m" THEN 1160
550 IF C$="E" OR C$="e" THEN 1170
```

BY 峠 恒司

自分の作品をほめることはあまりないが

このゲームのタイトルは「FUU」(フー) です。変わった名前ですが、ためいきの「フー」ではなく本当は「浮遊/FU(フ)U(ユー)」からつけたものなのです。ボールが浮いているというこのゲームとピッタリだと思うのですが、いつもタイトルには苦労します。ところで、このゲームは今まで見たことのないパズルと迷路が合体した興奮のゲームです。20面目をクリアするといったい何が起こるのか、それは……(ゲームをしなくてもわかる)。自分で自分の作品をほめることはあまりないのですが、このゲームはおもしろいのではないかと思います。

〈ともみの農業・プログラム編〉　農業と掛けて、だれかさんのプログラムと解く。そのこころは、よく虫がでる。でも，違うところは、農業の場合、虫がワサワサ動いちゃうのだ。プログラムのバグが、ディスプレイの上をはいずり回ったら、想像するだけで、き・気持ちワル～！　でもね、プログラムも、農業も、虫に気をつけていけば、きっと、満足できるものができると思うんだ。でも、何でこんなこと書かなくちゃなんないんだろう。（ちなみに私は農家のこども）

```
560 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
570 IF X1+Y1=0 THEN 530
580 M1=X+X1:N1=Y+Y1:M2=M1+X1:N2=N1+Y1
590 IF A(M1,N1)=2 THEN 530
600 IF A(M1,N1)<>1 THEN 660
610 M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1230
620 M=M1:N=N1:K=4:GOSUB 1230:X=M:Y=N
630 IF C(X,Y)=0 THEN 750
640 IF C(X,Y)>30 THEN C(X,Y)=C(X,Y)-30:GOTO 1050
650 IF P=1 THEN 1050 ELSE 750
660 IF A(M2,N2)<>1 THEN 530
670 IF A(M1,N1)=3 THEN 700
680 FOR J=1 TO G:IF M1=BX(J) AND N1=BY(J) THEN 700
690 NEXT
700 M=M1:N=N1:K1=A(M,N):K=1:GOSUB 1230
710 M=M2:N=N2:K=K1:GOSUB 1230
720 IF K=3 THEN 610
730 BX(J)=M:BY(J)=N:GOTO 610
740 ' ｷｲﾛﾉﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
750 IF Y1=-1 AND F=1 THEN 870
760 IF A(X-1,Y)>2 OR A(X,Y-1)>2 OR A(X+1,Y)>2 OR A(X,Y+1)<>1 THEN 850
770 TY=Y:P2=0
780 TY=TY+1:IF C(X,TY)=0 THEN 810
790 IF C(X,TY)>30 THEN C(X,TY)=C(X,TY)-30:P2=1:GOTO 820
800 IF P=1 THEN P2=1:GOTO 820
810 IF A(X-1,TY)<3 AND A(X+1,TY)<3 AND A(X,TY+1)=1 THEN 780
820 PLAY"O2L40FED":M=X:N=Y:K=1:GOSUB 1230
830 N=TY:K=4:GOSUB 1230:Y=N
840 IF P2=1 THEN 1050
850 IF F=0 THEN 970
860 ' ﾎﾞｰﾙｶﾞ ｵﾁﾙｶ?
870 FOR J=1 TO G:T(J)=0:NEXT
880 FOR J=1 TO G:IF T(J)=1 THEN 950
890 BX=BX(J):BY=BY(J)
900 IF A(BX-1,BY)>2 OR A(BX,BY-1)>2 OR A(BX+1,BY)>2 OR A(BX,BY+1)<>1 THEN 950
910 BX=BX(J):BY=BY(J)
920 BY=BY+1:IF A(BX-1,BY)<3 AND A(BX+1,BY)<3 AND A(BX,BY+1)=1 THEN 920
930 PLAY"O3L24CO1C":T(J)=1:M=BX:N=BY(J):K=1:GOSUB 1230
940 N=BY:K=5:GOSUB 1230:BY(J)=N:GOTO 880
950 NEXT:IF Y1=-1 THEN Y1=0:GOTO 760
960 ' ｶﾝｾｲｶ?
970 IF P=1 OR G=0 THEN 520
980 FOR J=1 TO G:IF B(BX(J),BY(J))<>1 THEN 520
990 NEXT:PLAY "O6L16CEFG"
1000 P=1:FOR J=1 TO H:M=CX(J):N=CY(J)
1010 B(M,N)=2:IF A(M,N)<>1 THEN 1030
1020 A(M,N)=1:K=1:GOSUB 1230
1030 NEXT:GOTO 520
1040 ' ﾒﾝｸﾘｱ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ｼｮﾘ
1050 GOSUB 1320
1060 PLAY "O3T120L16ECECECECECL8ABO4L4CL8O3BO4CL4D","O2T120L16ECECECECECL8FGL4AL8GAL
4B"
1070 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1080 S1=S:S=C(X,Y):IF S<21 THEN SX=X:SY=Y:GOTO 260
1090 COLOR 7:LOCATE 8,11:PRINT "CONGRATULATIONS"
1100 FOR J=1 TO 10
1110 GOSUB 1210:COLOR=(1,6):GOSUB 1210:COLOR=(1,1)
1120 NEXT:GOTO 1180
1130 PLAY "O5L32CP32CP32CP32CP32C"
1140 GOSUB 1200:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "TIME OVER"
1150 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1160 E=E+1:IF E<8 THEN PLAY "O2L4C":GOTO 260
1170 PLAY"O2T120L24CO1BP8AGP8FEDP8L2C"
1180 GOSUB 1200:COLOR 7:LOCATE 11,13:PRINT "GAME OVER"
1190 E=0:IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 1190 ELSE 250
1200 LINE(81,101)-(166,113),6,B:LINE(82,102)-(165,112),2,BF:RETURN
1210 FOR I=0 TO 500:NEXT:RETURN
1220 ' ｺﾏｦ ｶｸ
1230 KX=16*M+5:KY=16*N+4:A(M,N)=K
1240 ON K GOTO 1250,1280,1290,1300,1310
```

〈ともみの農業・実践編〉　君たちは、植木鉢に何か植物を育てたことはないかな？　では、野菜を作ってみよう。まず、鉢と土と砂を用意しよう。あと、種があればそれで十分だよ。あとは、適当な水と日光と温度に気をつければ大丈夫。めんどくさい人は、豆科の種を買ってきて、皿に少し水をやり、その上に種をバラまき、暗い所におこう。はい、モヤシのできあがり。土で汚れるのがイヤな人は、コップに肥料をまぜた水を入れ、ウレタンのフタをし、その上に種をまくと、いろんな野菜ができるのさっ！

```
1250 CL=3:GOSUB 1330:IF B(M,N)=0 THEN RETURN
1260 IF B(M,N)=1 THEN LINE(KX+6,KY+6)-(KX+8,KY+8),7,B:RETURN
1270 PUT@(KX,KY),FL,PSET:RETURN
1280 CL=1:GOSUB 1330:LINE-(KX,KY),0:LINE(KX+14,KY)-(KX,KY+14),0:RETURN
1290 PUT@(KX,KY),K3,PSET:RETURN
1300 PUT@(KX,KY),K4,PSET:RETURN
1310 PUT@(KX,KY),K5,PSET:RETURN
1320 PUT@(KX,KY),FY,PSET:RETURN
1330 LINE(KX,KY)-(KX+14,KY+14),CL,BF:RETURN
1340 ' ﾓﾝﾀﾞｲﾉ ﾃﾞｰﾀ (1ﾄl,0ﾄO,ｶﾀｶﾅ,ｺﾓｼﾞﾆ ﾁｭｳｲ!)
1350 DATA 2111111111112,1111116111111,2111111111112,1111111111111,2111151111112,
11C1111111111,2111311311112,1111111111111,2111111111112,1111131111111,2111111111
112
1360 DATA 0111211121110,011121O121110,011121112f110,0222231ｴ22220,0113111131110,
0111116111H10,0111311113110,0222215122220,0111213121110,0111211121110,0111211121
110
1370 DATA 0211111111120,0211111111120,0211111111120,0211113111120,0211136311120,
021135K531120,0211136311120,0211113111120,0213111113120,0211111111120,0211111111
120
1380 DATA 000021d120000,0000211120000,0000211120000,0000211120000,0000233320000,
0000211120000,0000211120000,0000211120000,0000211120000,0000211120000,000021t120
000
1390 DATA 2111111111112,2111111111612,2111111111132,2111111111112,2111111111112,
2111111111112,21R1111335112,2111113112112,2111131122112,2111311222112,2111112222
112
1400 DATA 1111111111111,1112222222111,1111162111111,ｺ111112111113,1311112111131,
1131112111311,1115112113111,1111312131111,1111132311111,1111112111111,111111b111
111
1410 DATA 0111111111110,0121111111210,01I1111111110,0111751171110,0111131351110,
0111111113110,0111531311110,0111711571110,0111111111L10,0121111111210,0111111111
110
1420 DATA 1111111111111,1111111111111,1111222221111,11112j1121111,1111211121111,
1111211s21111,1111221221131,1131111111111,1111111111111,1111111111111,1112111112
111
1430 DATA 1111111000000,1117111100000,113ｼ311110000,1117111111000,1111113111100,
0111133311110,0011113111111,0001111115111,0000111133311,0000011115111,0000001111
111
1440 DATA 1131ﾀ11111661,1151511111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,
1111111111111,1111111111111,1111111111111,1111111111111,1313131313131,1111111111
111
1450 DATA 0000211120000,0022211120000,00q113ﾚ120000,0022213120000,0000211320000,
000021ﾚ120000,0000223120000,000021ﾚ222200,0000213111100,000023ﾚ122200,0000211120
000
1460 DATA 0021111111200,0021111111200,0021111111200,0021111111200,0021112m11200,
0021112111200,00211112m1200,0021111211200,002331112n200,0021111121200,0021112111
k00
1470 DATA 0111111111110,0131313131510,0131313131310,0151313131310,0131313131310,
0131313171310,0131313131310,0131313131310,01ﾄ1313131710,0131313131310,0111111111
110
1480 DATA 11121111111C1,1112151111111,1111111311311,1112111111111,1112222222111,
1112222222111,1112222222111,1111111162111,1311111D121ｶ3,1111111112111,1111111112
111
1490 DATA 0211111111u20,0222611112220,0002211112000,0002111112000,0002111112000,
0002115112000,0002112132000,0002U11112000,0002131122000,0002111312000,0002111112
000
1500 DATA 0111111111110,011111S111110,0116111113110,0111111111110,0111131511110,
0111131311110,0111153311110,0111111111110,0113111116110,0111111111110,0111111111
110
1510 DATA 02P2126212120,0211111115120,0212111112120,0222121212120,0212121212120,
0212111212120,0212121112120,0212121212120,0212323232320,0212131112120,0211111111
120
1520 DATA 115111T111511,1131111111311,1131111111311,1131111111311,1131111111311,
1131111111311,1131111111311,1131111111311,1131122211311,1131116111311,1131126211
311
1530 DATA 0002111112000,0002112112000,0022122212200,002U112611200,0021112111200,
0021112111200,0021112113200,002113211B200,0022312352200,0002112112000,0002111112
000
1540 DATA 111111V111111,1151511111111,1222211111111,1261111111151,1222121212121,
1211121212121,1211126212621,1211122212221,1111111111111,1313131313131,1111111111
111
```

〈良寛ととなりのおばあさん・その1〉　昔々、越後のある村に良寛が住んでいました。そのとなりには、例の舌切り雀の一件以来おじいさんと別れたおばあさんが引越して来ました。にくまれっ子の魂百まで世にはばかるおばあさんは、あれだけひんしゅくを買ったにもかかわらず改心する様子もなく、あいかわらず「あたしゃね、あたしゃね」とがりがりのエゴイストですが、早寝早起き、今日も元気だみそ汁がうまい。当方70歳いたって健康日当り良好駅から5分即日入居可賄い付き。（よっちゃん）

パズルマシンに移植された名作

うそこばん7

FOR PASOPIA7

パズルマシンの異名を持つ、PASOPIA 7 による〝うそこばん〟です。

かわいいペンギンをテンキーで操作して、ジャマなブロックを押しのけ、すべての金塊を取って、白いドアにたどりつけばOK。ただし、動かせるのは、黄色のブロックのみ、ギブアップは[G]キーで、ミス1回となり、各面ミス4回でゲームオーバーとなります。また、金塊を全部取らずにドアに行った場合もミスとなります。リプレイはリターンキー。　(エ)

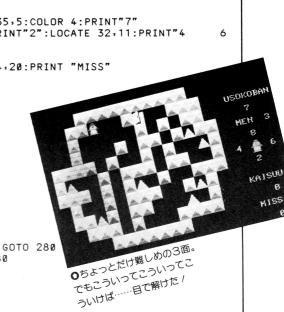
これは1面。なぜかキャラクタがペンギンになっている。

■参考
ポシェット「うそこばん」シリーズ

■変数リスト
S……ステージ
KI……うごかした回数
T……宝の数
TT……とった宝の数
C$……キー入力
X, Y……ペンギンの座標
G……ミスの数

■プログラムの説明
10～ 30　初期設定
40～100　初期画面設定
110～290　問題作成
300～500　メイン
510～610　キャラクタ設定
670～670　問題データ
680～700　ミス処理
710～750　ゲームオーバー処理

```
10 CLS:WIDTH 40:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 DIM A(15,12),G(200),KB(200),KR(200),TA(200),DO(200),H(200)
30 S=1:GOSUB 510
40 'ｼｮｷｶﾞﾒﾝ
50 PX=0:PY=0
60 LOCATE 32,3:COLOR 6:PRINT"USOKOBAN":LOCATE 35,5:COLOR 4:PRINT"7"
70 LOCATE 35,9:COLOR 7:PRINT"8":LOCATE 35,13:PRINT"2":LOCATE 32,11:PRINT"4      6
"
80 PUT@(277,84),TA,PSET
90 LOCATE 33,16:COLOR 7:PRINT"KAISUU":LOCATE 34,20:PRINT "MISS"
100 G=0
110 'ﾓﾝﾀﾞｲ
120 IF S=6 THEN 740
130 LOCATE 33,7:COLOR 7:PRINT USING "MEN ##";S
140 KI=0:TT=0:T=0:PX=0:PY=0
150 RESTORE 630
160 IF S=1 THEN 180
170 FOR N=1 TO 12*S-12:READ K$:NEXT
180 FOR N=1 TO 12:READ K$
190 FOR M=1 TO 15:K1$=MID$(K$,M,1)
200 K=ASC(K1$):K=K-48:M1=M-1:N1=N-1
210 ON K+1 GOTO 220,230,240,250,260,270
220 PUT@(PX,PY),H,PSET:A(M1,N1)=0:GOTO 280
230 PUT@(PX,PY),KB,PSET:A(M1,N1)=1:GOTO 280
240 PUT@(PX,PY),KR,PSET:A(M1,N1)=2:GOTO 280
250 PUT@(PX,PY),TA,PSET:X=M-1:Y=N-1:A(M1,N1)=0:GOTO 280
260 PUT@(PX,PY),G,PSET:T=T+1:A(M1,N1)=4:GOTO 280
270 PUT@(PX,PY),DO,PSET:A(M1,N1)=5
280 PX=PX+16:NEXT M
290 PY=PY+16:PX=0:NEXT N
300 'ｷｬﾗｸﾀｰﾉ ｲﾄﾞｳ
```

ちょっとだけ難しめの3面。でもこういってこういってこういけば……目で解けた！

〈うそこばん7〉　画面には英語でUSOKOBAN7と書いてあるから、そっちの方が正しいのかな。とにかく画面がきれいだねー。ペンギンのキャラクタもコナミのみたいでかわいいし、ブロックもなかなかカラフルでいいねー。27色発色可能なパソピア7ならではなんでしょうね。私はこの機械をはじめてさわったものでいろいろくだらないことにカンシンしとります。話によると9重和音なんだそーで、どうりで音が出るとキーボードにさわっている指に振動がくるわけだ。（ゴクリ　うまそうだな　しげくん）

```
310 PLAY "S0M5O4L16CDEFL4B"
320 WHILE INKEY$<>"":WEND
330 LOCATE 35,18:COLOR 7:PRINT USING"###";KI:LOCATE 35,22:PRINT USING "###";G
340 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 340
350 IF C$="G" OR C$="g" THEN 680
360 X1=(C$="4")-(C$="6"):Y1=(C$="8")-(C$="2")
370 IF X1+Y1=0 THEN 330
380 M1=X+X1:N1=Y+Y1
390 ON A(M1,N1)+1 GOTO 400,410,420,450,460,470
400 A(X,Y)=0:PUT@(X*16,Y*16),H,PSET:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@(X*16,Y*16),TA,PSET:KI=KI+
1:LOCATE 35,19
410 GOTO 330
420 M1=M1+X1:N1=N1+Y1:IF A(M1,N1)<>0 THEN 330
430 PUT@(X*16,Y*16),H,PSET:A(X,Y)=0:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@(X*16,Y*16),TA,PSET:PX=X+X
1:PY=Y+Y1
440 PUT@(PX*16,PY*16),KR,PSET:A(PX,PY)=2:KI=KI+1
450 GOTO 330
460 TT=TT+1:PLAY"S0M5O4L8C":PUT@(X*16,Y*16),H,PSET:A(X,Y)=0:X=X+X1:Y=Y+Y1:PUT@(X
*16,Y*16),TA,PSET:GOTO 330
470 IF T>TT THEN 680
480 PUT@(X*16,Y*16),H,PSET:PLAY"S0M5O4L8CL16CCM255L4CL8CP32M5D-CD-P32CL16CCM255L
2CL8C":S=S+1
490 LINE(87,79)-(176,88),6,BF:LOCATE 11,10:PRINT"HIT ANY KEY"
500 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 500 ELSE 100
510 'ｷｬﾗｸﾀｰ
520 LINE(0,0)-(17,17),5,B:LINE(0,0)-(16,16),5:LINE(16,0)-(0,16),5:PAINT(8,4),7,5
:PAINT(3,8),5,5:PAINT(13,8),5,5:PAINT(8,13),1,5:GET@(1,1)-(16,16),KB
530 LINE(0,0)-(17,17),6,B:LINE(0,0)-(16,16),6:LINE(16,0)-(0,16),6:PAINT(3,8),6,6
:PAINT(13,8),6,6:PAINT(8,13),2,6:GET@(1,1)-(16,16),KR
540 LINE(0,0)-(17,17),0,BF:GET@(1,1)-(16,16),H
550 LINE(0,0)-(17,17),6,B:LINE(8,5)-(0,17),6:LINE(9,5)-(17,17),6:PAINT(8,10),6,6
:LINE(9,8)-(13,13),7:GET@(1,1)-(16,16),G
560 CLS:LINE(7,2)-(10,2),1:LINE-(12,4),1:LINE-(13,7),1:LINE-(16,10),1:LINE-(13,1
0),1:LINE-(13,14),1:LINE-(4,14),1:LINE-(4,10),1:LINE-(1,10),1:LINE-(4,7),1:LINE-
(5,4),1:LINE-(7,2),1:PAINT(8,8),1,1
570 LINE(5,8)-(12,8),7:LINE(5,7)-(12,7),7:LINE(6,6)-(11,6),7:LINE(7,5)-(8,5),7:P
SET(10,5),7:LINE(6,11)-(11,11),7:LINE-(13,13),7:LINE-(12,14),7:LINE-(5,14),7:LIN
E-(4,13),7:LINE-(6,11),7:PAINT(8,13),7,7
580 LINE(8,6)-(8,7),0:LINE(10,6)-(10,7),0:PSET(9,8),6:LINE(5,9)-(12,9),6:LINE(6,
10)-(11,10),6:LINE(4,15)-(8,15),6:LINE-(10,15),7:LINE-(13,15),6:LINE(3,16)-(14,1
6),6:GET@(1,1)-(16,16),TA
590 CLS:LINE(1,3)-(3,16),7,BF:LINE(4,2)-(6,15),7,BF:LINE(7,1)-(9,14),7,BF:LINE(1
1,3)-(16,16),7,BF:LINE(2,4)-(4,6),5,BF:LINE(5,3)-(7,5),5,BF:LINE(2,11)-(4,14),5,
BF:LINE(5,10)-(7,13),5,BF:LINE(13,4)-(15,8),5,BF:LINE(13,13)-(15,15),5,BF
600 LINE(8,7)-(8,8),0:LINE(12,10)-(12,11),0:GET@(1,1)-(16,16),DO:CLS
610 RETURN
620 'ﾓﾝﾀﾞｲ ﾉ ﾃﾞｰﾀ
630 DATA 000000000000000,000000000111111,000000011100001,000001110200121,0000110
10224001,000110020020201,011120201451101,110243204014001,142021011111101,1244011
10000111,111111000000000,000000000000000
640 DATA 000000000000000,000000000000000,111111111111110,132011002000010,1201012
20112410,102102000000210,120420111011010,102102415011210,100100211111110,1002001
10000000,111111100000000,000000000000000
650 DATA 000111111111100,001130025002110,001000002020210,001000101202411,1112020
01020041,140020111011001,111010140200211,010020111001410,011420110004010,0011102
00011110,000011111110000,000000000000000
660 DATA 000011100000000,011110111111110,015110012020210,010000024202410,1111121
12020210,120240111102010,102420102020210,120201124201110,132100200211000,1111111
11110000,000000000000000,000000000000000
670 DATA 001111111111111,001000201010401,001010020200101,001102020210041,0014010
22002111,001120412042010,000102001022010,111100220150210,132012000111110,1220200
12020100,100140010241100,111111111111000
680 'ﾐｽ
690 PLAY"S0M5O1L4C":G=G+1:COLOR 7:LOCATE 35,22:PRINT USING "###";G:LINE (127,79)
-(176,88),6,BF:LOCATE 16,10:PRINT " MISS "
700 IF G=4 THEN 710 ELSE 110
710 'ｵﾜﾘ
720 LINE (87,78)-(176,88),6,BF:COLOR 7:LOCATE 11,10:PRINT "GAME OVER!!"
730 PLAY"S0M5O3L16BBAAGGFFEEDDCCO2BBL8AAAL16G":GOTO 750
740 CLS:LINE(127,79)-(176,88),6,BF:COLOR 4:LOCATE 16,10:PRINT "ｵﾂｶﾚｻﾝ":GOTO 750
750 ZXC$=INKEY$:IF ZXC$=CHR$(13) THEN S=1:GOTO 40 ELSE GOTO 750
```


〈良寛ととなりのおばあさん・その2〉　おばあさんは良寛のことがよくわからない。坊主のくせに酒は飲む、ねーちゃんといちゃいちゃしている、仕事は何をしてんだかしてないんだか、村中の皆とけっこう仲がいい。毎日皮肉をいってもニコニコしているだけなのでアホくさい。早朝、家の前を掃いてゴミを良寛の家の門の前に置いておくと、良寛が赤い顔で朝帰り、「どーもすんませんなあ」といいながらゴミをひきずって家の中へ入ってゆく。次は生ゴミを門の前においてみることにしよう。（よっちゃん）

……そして世界はザザーッツツ

へいほ〜各々

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ(MODE5 PAGE3)

No.10『青春』に続く、海シリーズの第2弾。

季節は秋。ただひとり、傷心の少女が砂浜にたたずみ、夕日を見つめていた。そ、そのとき天空高くより、邪悪な落下物が……。地球最後の日を克明に描いたP6冗談環境プログラム。

なお、キー操作はRUNのみ。走りはじめると、ちょっとしたいきさつがあって、そして永遠の波の音を無限につむぎだします。ようするにゴートゥー100です。

きっとそうしようとは思わないと思いますが、もし、もう一度続けてRUNさせたい場合は、ストップキーで止めて再度RUNしてください。

それでは、私も波の音とともに、ザザーッ。　(エ)

↑すべての記憶がもとに戻るような砂浜の午後のひとときさ……。そのとき何が。

へろろSOFT　**BY** へろろ

あの不気味な応答は何だったんだろう

なんの間違いか、3回連続でのってしまった。採用率はこれで6割だ。このまえ、テクポリに見学に行こうと思って電話をかけたら「理由がないと見学できません」と不気味な声でいわれ、そのまま切れてしまった。あれはいったいなんだったんだろうか。ということでこの夏休み中に編集部に2日で仕上げたという恐ろしく適当なゲームを持ちこみますのでよろしく! 次は軽い気持ちでまたパズルを作りたいと思います。無敵がおれを呼んでるぜ。じゃあな、グッドバイ、またきっと会おうぜっ。きっと会おうぜ。……おっと時間だホントにグッバイ!

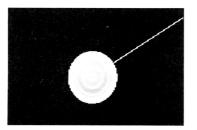
```
10 SCREEN3,2,2:CLS:LINE(0,0)-(319,170),1
0,BF:LINE(0,140)-(319,199),16,BF
20 LINE(0,120)-(319,150),6,BF
30 CIRCLE(100,20),20,11:PAINT(100,20),11
,11
40 LINE(159,148)-(159,160),1:LINE(159,16
0)-(230,199),15
50 PSET(159,148),12:LINE(159,152)-(159,1
55),12:SCREEN3,3,2
60 LINE(0,0)-(319,199),11,BF:SCREEN 3,2,
2:SOUND7,7:SOUND6,4
70 FORD=1TO10:FORJ=1TO15:FORI=1TO10:SOUN
D8,J:NEXTI:NEXTJ
80 FORJ=0TO14:FORI=1TO5:SOUND8,15-J:NEXT
I:NEXTJ:NEXTD
90 FORI=1TO119:PSET(159,I),1:PSET(159,I)
,10:NEXT:SOUND7,0:SOUND7,7
100 SOUND8,15:SOUND8,14:SCREEN3,3,3:SCRE
EN3,2,2:GOTO 100
```

■変数リスト
う〜んパス!
■プログラムの説明
10〜60　画面作成
70〜80　波の音
90〜100　ドッカン!

〈良寛ととなりのおばあさん・その3〉　行燈の前で本を読みながら良寛は思った。「世の中にまじらぬとにはあらねどもひとり遊びぞ我はまされる」。リッチな名主の長男として生れたが、思うところあって出家、諸国を行脚してヒッピーライフしているうちに悩みも忘れてしまった。年もとったし田舎に帰ってきて庵に一人ぐらし。近所の友達と酒を飲んだり、ガキとサッカーをしたり、愛人とSEXしたりするのも楽しいけど、やっぱり静かに本を読んで短歌をひねりつぶすのが最高だぜ。（よっちゃん）

おまんら、ゆるさんぜヨーヨー

スケバン刑事 II Special

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ(MODE5 PAGE4)

○これはヨーヨーです。一見、ただのヨーヨーに見えますがもちろん違います。

○これはヨーヨーです。コンパクトではありません。あっ、あのマークはなんだ！

○日本の警視庁のマーク。警視庁に勤めている人は地方公務員と勉強にもなります。

かつて斉藤由貴ちゃんが主演し、現在は南野陽子ちゃんがガンバッている番組といえば、『スケバン刑事』。

死刑囚の母親の刑執行の停止と引き替えに刑事をやっているという強引で大胆なストーリー。ここで登場するのが、桜印のヨーヨー。プーちゃん、やっちゃん、大悪人でさえ、このヨーヨーの前では、ひれ伏してしまう。現代の葵の印籠。このプログラムは、このヨーヨーを主人公にした〝わびさび冗談プログラム〞です。キー操作はRUNのみ。すみません。じーっと見つめてやってください。(エ)

■変数リスト

ま〜その〜人生いろいろあります。

■プログラムの説明

10	タイトル表示
20〜130	絵作成1
140	発声
150〜160	ページ切りかえ等
170〜210	絵作成2
220〜240	ページ切りかえ等

BY 小林 学

これでもかこれでもかわびさびびっ

これで4回目の採用ですが、すべてわびさびプログラムだけというすごさ。このプログラムはスケバン刑事I＆IIとして採用とされましたが編集段階でボツになったものをこれでもかこれでもかとギャグ性を追求した結果です。プログラムポシェットNo11が出る日、私は、私はなんと試験日なのです。試験に合格すれば88FRをフルセットで買います。

```
10 COLOR7:CLS:CONSOLE,,Ø:LOCATE9,9:PRINT
"ｽｹﾊﾞﾝ ﾃﾞｶ II Special"
20 SCREEN3,2:COLOR8,9,1:CLS:RESTORE5Ø
30 A=16Ø:B=1ØØ:C=145:LINE(182,85)-(319,Ø
):FORL=ØTO35:R=36-L:READF
40 CIRCLE(A,B),R,F,,,1:NEXTL
50 DATA8,8,8,8,8,8,8,8,11,11,11,8,8,11
60 DATA11,11,11,11,11,11,11,8,8,11,11
70 DATA11,11,11,11,11,11,8,8,11,11,11,11
80 SCREEN3,3:COLOR8,9,1:CLS:LINE(182,85)
-(319,Ø):FORL=ØTO8:R=36-L
90 CIRCLE(A,B),R,,,,1:CIRCLE(A,C),R,,,,.
3:NEXTL:RESTORE11Ø:FORI=1TO15
100 READH,S:LINE(A,B)-(H,S),15:NEXT
110 DATA16Ø,88,148,95,152,1Ø9,172,95,168
,1Ø9,156,92,154,94,152,1ØØ,153
120 DATA1Ø3,158,1Ø8,162,1Ø8,167,1Ø3,168,
1ØØ,167,94,164,92
130 CIRCLE(A,B),3,1,,,1:SCREEN,,2
140 TALK"F2 NI'NEXBI-GUMI/ ASAMI' YA SA'
KI.","F2 OMA'XRA/YURUSA'XZEYO."
150 T=1:FORI=ØTO5Ø:COLOR,,T:T=3-T:NEXT:S
CREEN,,3:SOUND7,55:SOUND11,79
160 SOUND12,79:SOUND13,14:SOUND8,16:SCRE
EN3,2:CIRCLE(A,B),27,1,,,1
170 PAINT(A,B),1,1:FORL=ØTO8:R=36-L:CIRC
LE(A,C),R,,,,.3:NEXTL:T=11
180 LINE(2Ø,2Ø)-(9Ø,6Ø),16,BF:FORI=ØTO1:
KANJI(17Ø-I,3Ø-I),T,241,4Ø2,7ØØ
190 T=1Ø:NEXT:RESTORE11Ø:FORI=1TO15:READ
H,S:LINE(A,B)-(H,S),15:NEXT
200 CIRCLE(A,B),3,1,,,1:CIRCLE(55,4Ø),12
,11,,,1:PAINT(55,4Ø),11,11
210 KANJI(2,17Ø),16,729,66,93Ø,724,"の",6
8Ø,9Ø2,293,929,25
220 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,15:SOUND9,
16:SOUND1Ø,16:SOUND12,15
230 SCREEN,,2:FORI=1TO15:SOUND8,15-I:FOR
J=1TO99:NEXTJ,I
240 GOTO24Ø
```

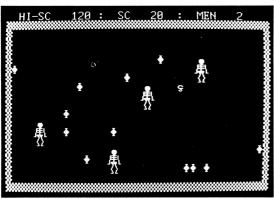
〈スケバン刑事II Special〉　えー、Specialという意味はバージョン2.0という意味でして、つまり改良版といったわけです。オリジナルはただタンカを切ってドスをきかすというのがループになっているという実にシンプルなものだったのでした。テクポリがまだファミマガと同居していた時のもので、当時大いに受けたのですがページの都合で没になったというイワク付きのわびさびなのであったのさってもんだ。ぼくとしては素朴ともいえるあのシンプルさが好きだったんだけどなー、てか。（しげくん）

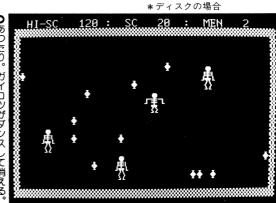
ガイコツと警報器だらけの街で

SKELETON

スケルトン

FOR PC-6001mkII/6601シリーズ(MODE5 PAGE2 Files0*)

＊ディスクの場合

○ササッと正確にねらいを定めて……。

○あったり。ガイコツがダンスして消える。

街は、ガイコツに占領され、いたるところに警報器が配置されている。あなたは単身街に乗りこみ、ガイコツに戦いを挑んだのだが……。

というわけで、あなたは"Ç"(セ・セディーユ)をカーソルキーで操作して、ガイコツの頭をねらってください。うまくあたるとゲタゲタとけいれんしてガイコツは死にます。また、"Ç"は壁にあたるとはねかえり、ガイコツの他の部分か、警報器にぶつかるとひとり減ります。ある程度、ガイコツを倒すと面クリア。クリアごとにガイコツ、警報器が増えていきます。リプレイはスペースキー。 (エ)

おまけが採用されてしまった

このゲームはあるゲームをプロポシェに投稿したときのおまけに投稿したものなのにこれが採用されてしまった。なにはともあれ、初投稿初採用ありがとうございます。最近P6mkIIがいかれてしまって放心状態の毎日です。

BY NUBOH

```
10 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
20 REM %%%            SKELETON          %%%
30 REM %%%                              %%%
40 REM %%%                By NUBO       %%%
50 REM %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
60 REM %%%%%%  しょき せってい  %%%%%%
70 SCREEN 2,1,1:CONSOLE,,0,0:CLEAR 250,&
H9000:COLOR 16:CLS
80 W=&H24:GG(1)=&HE1:GG(2)=&HD7:GG(3)=&H
FF:GG(4)=&HE7:GG(5)=&HD3
90 SC=0:L=6:LL=6:ME=3
100 X=17489:XX=0
110 COLOR 12:PRINT "  HI-SC        :  SC
     :  MEN       "
120 LOCATE 9,0:PRINT HS;:LOCATE 21,0:PRI
NT SC;:LOCATE 34,0:PRINT ME;
130 FOR I=17448 TO 17486:POKEI,W:NEXT:FO
R I=18169 TO 18208:POKEI,W:NEXT
```

〈SKELETON〉スケルトンというのはガイコツであってミイラではなく実に単純なゲームだなあと思いつつあのガイコツの頭にあてた時のあやつり人形のガイコツを上下にゆらした時のカタカタといった感覚がとてもたまらないといったわけでついリプレイのスペースキーに手がいってしまうのも無理はないと思う私はオバケ屋敷といったものにはとんと入ったことがなくどういう所なのであろうと想像してみるがありきたりのものしか考えられないのであった。(しげくん)

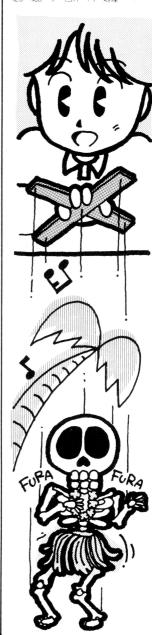
```
140 FOR I=17487 TO 18168 STEP 40:POKEI,W
:POKEI+1,W:NEXT
150 U=L+7:FOR I=0 TO U:B=INT(RND(1)*677)
+17489:POKEB,&H9F:NEXT
160 FOR I=1 TO L:G(1)=INT(RND(1)*597)+17
490:G(2)=G(1)+39:G(3)=G(1)+40
170 G(4)=G(1)+41:G(5)=G(1)+80:FOR J=1 TO
 5:POKEG(J),GG(J):NEXT:NEXT
180 REM %%%%%%%%  めいん  %%%%%%%%%%%%
190 POKEX,&H76
200 ON STICK(0) GOTO 270,210,280,210,290
,210,300,210
210 POKEX,&H0:Q=X:X=X+XX:IF PEEK(X)=&H0
THEN POKEX,&H76:GOTO 200
220 IF PEEK(X)=&HE1 THEN 320
230 IF PEEK(X)=W THEN X=Q:GOTO 310
240 PLAY "S8L605DEACDFEF"
250 ME=ME-1:LOCATE 34,0:PRINT ME;:IF ME=
0 THEN 420
260 XX=0:GOTO 190
270 XX=-40:GOTO 210
280 XX=  1:GOTO 210
290 XX= 40:GOTO 210
300 XX= -1:GOTO 210
310 XX=-(ABS(XX)*SGN(XX)):PLAY "A":GOTO
190
320 X(1)=X+39:X(2)=X+41:X(3)=X+80:FOR I=
0 TO 5
330 POKEX(1),&HC8:POKEX(2),&HF8:POKEX(3)
,&HC3
340 PLAY "l32s8m300o3cde","l16","l16"
350 POKEX(1),GG(2):POKEX(2),GG(4):POKEX(
3),GG(5):NEXT:POKEX,&H76
360 POKEX(1),&H0:POKEX+40,&H0:POKEX(2),&
H0:POKEX(3),&H0
370 SC=SC+10:LOCATE 21,0:PRINT SC:L=L-1:
IF L=2 THEN 390
380 GOTO 200
390 REM %%%%%%  CLEAR  %%%%%%
400 COLOR 7:LOCATE 9,10:PRINT "CLEAR !!"
:FOR I=0 TO 500:NEXT
410 L=LL+3:LL=L:COLOR 16:CLS:GOTO 100
420 REM %%%%%%  GAME OVER %%%%%%
430 COLOR 4:LOCATE 14,9:PRINT "GAME OVER
 !!":LOCATE 12,12
440 PRINT "- REPLAY SPACE -":IF HS<SC TH
EN HS=SC
450 IF STRIG(0)=1 THEN COLOR 16:CLS:GOTO
 90
460 GOTO 450
```

■変数リスト

GG(n)……ガイコツのキャラクタ用
L……ガイコツの数
X……人の座標
XX……人の座標増分
SC……スコア
HS……ハイスコア
B……警報器の座標
G(n)……ガイコツの座標
W……壁のキャラクタ
ME……人数

■プログラムの説明

10～ 50	REM文
60～100	初期設定
110～170	画面設定
180～380	メイン（キー入力・表示等）
390～410	面クリア処理
420～460	ゲームオーバー処理

〈良寛ととなりのおばあさん・その4〉　㋐の意図はエゴの範囲を解明することにあった。蚊にさされても「おーよしよし、たんとお吸い」、雨に降られても「おーよしよし、たんとお降り」と禅を究めてすべてを認めれば世界は白い。もしおばあさんがわがままを究め、すべてを自分の欲求対象としたならやっぱり世界は白い。普遍主義と個別主義はやがて同じマンダラを描くのではないか、という話のはずだったのだが、具体例を用いているうちに日本むかし話にチロリン村、雀のお宿につぼ八は村さ来。（よっちゃん）

おぼうさんにはちみつを届けるぞ

ふあいと！べあ〜

FOR PB-100/100F/110+増設RAM,PBファミリー

RUN DEG STOP
TANUKI da

❍まずタヌキさんと出会ってしまったので、1を押してお話ししてみましょう。

働きものの熊さんはある日、おぼうさんにはちみつを分けてあげようと思い、出かけていきました。というわけで、S0でスタート。途中からのときは、S1でスタート。おぼうさんにはちみつをあげれば目的は達成されるアドベンチャーゲーム。コマンド入力はポートピア方式です。

0で見る。1で話す。2でたたく。3で入る。4で出る。5で進む。6で戻る。7で使う。8で渡す。9で取る。以上のキーでそれぞれのコマンドを選んでください。

コマンドを選択するときに、使う、

RUN DEG STOP
GIZOU o

❍すると、タヌキさんのヒント。「地蔵(ギゾウ？)……を……」

❍「……たたけ……」回りくどいけど、ようするに地蔵をたたけば何かある。

RUN DEG STOP
Tatake !

RUN DEG STOP
GIZOU da

❍そこで地蔵さんのところへ行って2を押してたたいてみました。

❍そしたら「こらー！」と怒られ、ゲームオーバーになってしまいました。ほえ〜。

RUN DEG STOP
< KORA !!

最近はAVGばかり作っています

こんにちはっ！　AVGは難しいけど、おもしろい。作るほうとしてはプログラムよりストーリーを考えるほうが難しい。初めはアクションゲームをよく作ったが、友人が「キャラクタがよくわかんないよ〜」といってくれたのがきっかけで最近はAVGばかり。ところで私は広島のファンなんだけど、わかったかな。今年は優勝してくれるでしょう。ハッピースタジオの次回作は「続ふあいとべあ〜火の魔王編」を送る予定。

BY HAPPY

〈良寛ととなりのおばあさん・その5〉「わがまま」というコンセプトでは「自我」は所与のものとされ、自分を対象化する契機は含まれない。平たくいえば、わがままな人が「なぜ私はわがままなのか」とか、「私のわがままとは何か」と考えることはない。欲求は生物的社会的に規定された紋切り型のパターン。時間を止めて存在を止揚する反省作用を持たない刺激―反応の自動機械になっている。自分を疑うことを始めれば、「わがまま」であるべき主体はどこにいるのかよく分らなくなる。（よっちゃん）

渡す、取るを選ぶと次に「何を？」と聞いてきますから、0ではちみつ、1でりんご、2でおふだ、3でホネ、4で銭、5で縄を選んでください。ただし、最初に持っているのははちみつだけです。

さあ、はやく、おぼうさんにはちみつを持っていってあげましょう。(M)

■変数リスト
A$～J$……場面
K,L,N……入力フラグ
M……自分の位置
O……リンゴ用
P……ホネ用
Q……おふだ用
R……橋用
W$……コマンド入力

■プログラムの説明
P0　初期設定
P1
4～ 6　キー入力
7～ 12　たぬきの処理
17～ 23　地蔵の処理
27～ 32　井戸の処理
37～ 42　川の処理
47～ 51　野原の処理
57～ 62　木の処理
67～ 73　犬の処理
77～ 86　ハンターの処理
87～ 91　お寺の処理
97～101　おぼうさんの処理
102～108　画面処理
109～113　キー入力


```
P 0
 1 VAC:A$="TANUKI":B$="GIZOU":C$="IDO":D
$="KAWA":E$="NOHARA"
 2 F$="KI":G$="INU":H$="HUNTER":I$="OTER
A":J$="OBOUSAN"
 3 PRINT "Fight! BEAR":GOTO #1
P 1
 4 $=A$(M):GOSUB 102:GOSUB 103
 5 IF K≧7;N=1:GOSUB 103:N=0
 6 GOTO 7+M*10
 7 IF K=1;PRINT :PRINT "GIZOU o ","Tatak
e !":GOTO 4
 8 IF K=2;PRINT :PRINT "ITE !!":GOTO 4
 9 IF K=5;M=1:GOTO 106
 10 IF K=0 THEN 4
 11 IF K=8;IF L=1;IF O=1;PRINT :PRINT "A
NGATO !":O=0:GOTO 4
 12 GOTO 107
 17 IF K=0 THEN 4
 18 IF K=1;PRINT :PRINT "······":GOTO 4
 19 IF K=8;IF L=1;IF O=1;PRINT :PRINT "<
OFUDA ageru":Q=1:O=0:GOTO 4
 20 IF K=2;PRINT :PRINT "< KORA !!":GOTO
 108
 21 IF K=5;M=2:GOTO 106
 22 IF K=6;M=0:GOTO 106
 23 GOTO 107
 27 IF K=0;PRINT :PRINT " ······ !?":GOT
O 4
 28 IF K=3;PRINT :PRINT "UWA--- !!":GOTO
 108
 29 IF K=5;M=3:GOTO 106
 30 IF K=6;M=1:GOTO 106
 31 IF K=2;PRINT :PRINT "TON ! TON !":GO
TO 4
 32 GOTO 107
 37 IF X=1;IF K=0;$="HASHI":GOSUB 102:GO
TO 4
 38 IF R=1;IF K=0;X=1:GOTO 4
 39 IF X=1;IF K=5;M=4:GOTO 4
 40 IF K=6;M=2:GOTO 4
 41 IF K=0;R=1:GOTO 4
 42 GOTO 107
 47 IF K=0;$="HONE":S=1:GOSUB 102:GOTO 4

 48 IF K=9;IF L=3;IF S=1;P=1:GOTO 106
 49 IF K=5;M=5:GOTO 106
 50 IF K=6;M=3:GOTO 106
 51 GOTO 107
 57 IF K=0 THEN 4
 58 IF K=2;IF O=0;$="RINGO":T=1:GOSUB 10
2:GOTO 4
 59 IF K=9;IF L=1;IF T=1;O=1:GOTO 106
 60 IF K=5;M=6:GOTO 106
 61 IF K=6;M=4:GOTO 106
 62 GOTO 107
 67 IF K=0;$="TSUYOSOU":GOSUB 102:GOTO 4

 68 IF K=1;PRINT :PRINT "KAERE !":GOTO 4

 69 IF K=8;IF L=3;IF P=1;U=1:P=0:GOTO 10
6
 70 IF U=1;IF K=5;M=7:GOTO 106
 71 IF K=6;M=5:GOTO 106
 72 IF K=2;PRINT :PRINT "KONOYARO-- !":G
OTO 108
 73 GOTO 107
 77 IF K=0;PRINT :PRINT "KOWAI···":GOTO
4
 78 IF K=1;IF V=0 THEN 85
 80 IF K=5;IF V=1;M=8:GOTO 106
 81 IF K=5;IF V=0 THEN 85
 82 IF K=6;M=6:GOTO 106
 83 IF K=7;IF L=2;IF Q=1;IF V=0;V=1:GOTO
 86
 84 GOTO 107
 85 PRINT :PRINT "BA---N !!","UTARETA···
":GOTO 108
 86 PRINT :PRINT "DOKKA ITTA":H$="INAIYO
U":GOTO 4
 87 IF K=0;PRINT :PRINT "FURUI na--":GOT
O 4
 88 IF K=3;M=9:GOTO 106
 89 IF K=6;M=7:GOTO 106
 91 GOTO 107
 97 IF K=0 THEN 4
 98 IF K=1;PRINT :PRINT " CARP ♥":GOTO 4

 99 IF K=8;IF L=0;PRINT :PRINT " ARIGATO
U !","OWARI dayo!":END
 100 IF K=2;PRINT :PRINT "POKO! POKO!":G
OTO 4
 101 GOTO 107
 102 PRINT :PRINT $;" da":RETURN
 103 GOTO 109
 106 PRINT :PRINT "Ok.":GOTO 4
 107 PRINT :PRINT "No.":GOTO 4
 108 PRINT :PRINT " GAME OVER":END
 109 IF N=1;PRINT :PRINT "NANIO ?";:GOTO
 111
 110 PRINT :PRINT "COMMAND ?";
 111 W$=KEY :IF W$≧"0";IF W$≦"9" THEN 11
3
 112 GOTO 111
 113 K(N)=VAL(W$):RETURN
```

〈欄外でどんなことやってほしい？〉　みなさん、何か、案をください。まじめなことでも面白いことでもアホなことでも何でもけっこうです。ポシェッターズに書いてもらいたいこと、やってもらいたいシリーズ、こんなコーナーをつくって募集したらいいんじゃないか、とか……。また、読者の小説、エッセイ、詩、俳句、ギャグなど、59×4＝236文字以内で募集しています。このスペースを大いに活用し、よりよい売り上げを望みます。それには読者の協力がほしいと願う今日のポシェッターズです。

タオさんパズルがPBでできる

ムーブ フォー ピービー

Moob for PB

FOR PB-100F/110+増設RAM,PBファミリー

AKI by S.A

ぼくはヤーさんではない

プログラムで名前が載るのははじめてです。№6のログラムオシェットで載ったことがあります。みなさん、ログラムオシェットに投稿しましょう。少女ゆきさんが喜ぶでしょう。それから、イラストを書いてくれた浅田くん、どうもありがとう。

プログラムではははじめて

タオさんパズルの移植版です。手数以内に左から小さい順に数字を並べていけばいいのです。スタートは[S][0]、ステージNo.を入力して、いよいよ始まり。自分（Ω）を[1]、[2]キーで動かして、自分のところと左右の数字を[4]キーで1減らし、[5]キーで1増やします。このとき、右端と左端の数字はつながっていると考えてください。手数を越えるとあなたはデスです。　(M)

```
6Ω6456478 8
```
左から2桁目にいるのが、私です。"Ω"を動かして、増減する数字を決めます。

```
65645640Ω8 8
```
では、右のほうにいって、[5]キーを押してみましょう。

```
656456509 7
```
すると、左右と自分のところの数字が1増えます。Ωの下の7も8になります。

```
5452Ω6789 1
```
そんなこんなで右端に表示されている手数が1になってしまった。うう、デスじゃ。

```
124Ω66789 1
```
これは成功例。今いるところは5のあったところ。[4]を押すと面クリアです。

■変数リスト
A……自分の座標
C$……キー入力
D……数字の増減用
E……増減の限界値
F$……ヌル
J,X,Z……数字変換の座標
L……残りの手数
N(n)……面データ
$……面データ

■プログラムの説明

行	内容
10	タイトル表示
20〜60	キー入力
65〜97	数字変換
100〜110	画面表示
120〜160	面クリアとゲームオーバー
170〜220	面選択と初期設定
230〜320	面データ

■参考
プログラムポシェット、№3、78ページ、「MOOB」

```
P 0
 10 PRINT :PRINT "MOOB for PB": GOSUB 17
0
 20 C$=KEY :X=A-1:IF X<0;X=8
 30 J=X:Z=X:IF C$="1";IF A≧1;A=A-1: GOTO
 100
 40 IF C$="2";IF A≦7;A=A+1: GOTO 100
 42 IF C$=F$ THEN 100
 45 IF C$≧"6" THEN 100
 47 IF C$≦"3" THEN 100
 50 IF C$="5";D=1:E=9: GOTO 65
 60 IF C$="4";D=-1:E=1
 65 J=J+3:IF J≧9 THEN J=J-9
 70 IF N(Z)=E THEN 100
 75 Z=Z+1:IF Z=9;Z=0
 80 IF J≠Z THEN 70
 90 N(X)=N(X)+D:X=X+1:IF X=9;X=0
 95 IF X≠J THEN 90
 97 L=L-1
 100 F$=C$:$="":FOR I=0 TO 8:$=$+ STR$(N
(I)):NEXT I
 110 PRINT CSR0;$;CSRA;"Ω";CSR10;"  ";CS
R9;L;
 120 IF $="123456789" THEN 160
 130 IF L>0 THEN 20
 150 PRINT :PRINT "You're desu": GOTO 10

 160 PRINT :PRINT "Very Good": GOTO 10
 170 INPUT "Stage 1-10",A
 180 IF A≦10;IF A≧1 THEN 200
 190  GOTO 170
 200  GOSUB A*10+220
 210 FOR I=0 TO 8:C$=MID(I+1,1):N(I)=VAL
(C$):NEXT I
 220 F$="":A=1:RETURN
 230 $="123345789":L=1:RETURN
 240 $="223357788":L=4:RETURN
 250 $="656456478":L=8:RETURN
 260 $="224456688":L=4:RETURN
 270 $="133457667":L=5:RETURN
 280 $="113344578":L=5:RETURN
 290 $="246654468":L=8:RETURN
 300 $="255555558":L=6:RETURN
 310 $="256777668":L=7:RETURN
 320 $="159686967":L=14:RETURN
```

〈少女ゆき反省〉　私は単純なので意見されるとコロッといってしまう……うう。『やいっ少女ゆき‼トマトやウニウニの数がへったのは少ゆが厳しくおとしすぎているのが原因だ！あんまり厳しいとみんな送る気がなくなるんじゃないですか⁉トマトは1〜5カラグラムをつけるはずなのに、№10では3カラグラム以上の作品しかのせてないっ！1〜2カラグラムの作品もたくさんのせればみんなのヤル気もでてくると思う』(Michio.K)　ひぇ〜納得。でも、意味不明、簡単すぎるもの、はさけたい。それはわかってね。

PB短距離競争12行にかける青春

Digital Runner
デジタル ランナー

FOR PB-100/100F/110, PBファミリー

RUN DEG STOP
000♣10110001

○私は♣。今、私のいるところは〝0〞なので、ここでは[0]キーを押します。……なんて悠長な考えで走っているととても世界のレベルには追いつけません。

RUN DEG STOP
0000♣0110001

○それでも、さっき[0]を押したおかげで1桁分進みました。今いるところは、さっきの画面によると〝1〞なので、次は[1]を押します。ああ、世界の壁は厚い！

BY T.F　田吾作と権兵衛の会話……
いやあいいドラマだった

ドラマ『田吾作と権兵衛』
田吾作：あんれおめえ、あにやってるだ。
権兵衛：ああ、こりゃポケコンっつーもんだ。
田吾作：ほお、おもしろそうじゃのお。
権兵衛：ほれ、ここをこうするだ。
田吾作：おお、おもしろいのお。
権兵衛：そうだべ。
田吾作：おもしれえおもしれえ。
権兵衛：……んだべ。返してけろ。
田吾作：もうちょっとじゃ。
権兵衛：はようはよう。はよう返してけろ。
田吾作：もうちょっともうちょっと。

数字で走るデジタルランナーです。左端から右端まで行くスピードを競います。

[S][0]でスタート。自分（♣）がいる位置にあった数を押すと前へ進み、それ以外だと後ろへ進んでしまいます。すばやくキーを押しながら進んでいってください。

ゴールにたどりつくとタイムを表示してくれます。ハイパー的に楽しんでください。友達と競いあって遊ぶとキリキリ興奮するゲームです。　(M)

■変数リスト
A……自分の座標
I……ループ用
K$……キー入力
T……タイム
$……画面データ

■プログラムの説明

10〜20	初期設定
25	ゴール判定
30	画面表示
35〜45	キー入力と判定
50	30行へかえる
55〜60	ゴールイン

```
P 0
 10 PRINT "    Digital  Runner    ";
 15 VAC:$="01"
 20 FOR I=1 TO 12:$=$+MID(INT (RAN#*2+1)
,1):NEXT I
 25 IF A=12 THEN 55
 30 PRINT CSR 0;MID(3);CSR A;"♣";:T=T+1
 35 K$=KEY :IF K$="" THEN 30
 40 IF K$=MID(3+A,1);A=A+1:GOTO 25
 45 IF K$≠MID(3+A,1);A=A-1:IF A<0;A=0
 50 GOTO 30
 55 PRINT :PRINT " CLEAR !!  ♣"
 60 PRINT T;" time":GOTO 15
```

〈身近におこった奇妙な話をしましょう〉　それはまだ、暑くなかった頃でした。梅雨の頃だったかもしれません。よいお天気の日曜だったので、久しぶりにふとんでも干そうと思い、かけぶとんをよいしょとベランダに干しました。……するとどうでしょう。シーツの、それもちょうどお尻にあたる部分がすり切れて穴があいていたんです。このシーツ、買ってから3年しかたってないのに。私のお尻が急成長したのか、しっぽがはえてきたのか原因不明のまま、まだそのシーツを使っているのでありました。(三重県の桃金♀)

ボールの橋渡りアスレチック

BALL PANIC!（ボール パニック）

FOR PB-100/100F/110, PBファミリー

○右側からボールが！ 落ちてしまう。あわててキーを押すと。

○穴が橋に変わり、"＝" の橋が穴に変わった。へへ軽いぜ。

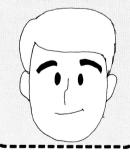
○でもドンちゃんな私は結局ボールを落としてしまったのだった。

短くて単純なわりにおもしろいでしょ

BY DROOPY

はじめまして、DROOPYです。プログラムポシェットに初採用されてうれしかったなあ。じつは、このプログラムは出ないアイデアをムリヤリ出して作ったものだったのです。でも、このゲーム、短くて単純なわりになかなかおもしろいでしょ。ヒマな人は面のデータをいじってみるといいでしょう。今度は大作を作ろうかと思っているのですが、はたして……。

あっちこっちに穴のあいた橋。はたしてボールは無事に渡れるか？

S 0でスタート。ボールは突然、左右どちらからか出現してころがってきますがボールが穴に落ちてしまうとアウトです。そこで、何かキーを押すと、穴が橋（－）にかわり、橋（＝）が穴に変わります。この性質を利用して、タイミングよくキーを押し、なんとかボールを端まで渡らせてください。 (M)

■変数リスト

A……ボールの状態
B……ボールの座標
D……ボールのスピード
H……ハイスコア
S……スコア
Z……ボール出現の有無
$……橋

■プログラムの説明

10	初期設定
20～25	玉を出すか出さないか判定
26	玉を移動
30～80	玉の表示とキー入力
90	クリア
100～130	ゲームオーバー

```
P 0
 10 PRINT "BALL PANIC!","HI:";H:S=0
 20 Z=0:A=INT (RAN#*15):IF A=0;Z=1
 25 D=INT (RAN#*20):IF A=11;Z=1
 26 IF Z=1;FOR B=A TO ABS (11-A) STEP SG
N (1-A)
 30 $="=- - =-= --="
 40 IF KEY ≠"";$=" ---- - --- "
 50 PRINT CSR0;$;
 60 IF Z=0 THEN 20
 65 PRINT CSRB;"°";
 70 IF MID(B+1,1)=" ";PRINT CSRB;"o";: G
OTO 100
 75 FOR C=0 TO D:NEXT C
 80 NEXT B
 90 S=S+10: GOTO 20
 100 FOR C=0 TO 50:NEXT C
 110 PRINT :PRINT "SCORE";S
 120 IF S>H;H=S
 130  GOTO 10
```

〈「小猫物語」見てきました〉 うすぎたない、顔のやたらデカいネコが主人公で、ヘラヘラヘラと笑う様子がなかなかかわいかったな、うん。お話は、このネコが、X1をいじくったり、オーディオに狂ったり、「みんな明日にしちゃえばいいさ」と、締切を無視して遊びほーける様と、それを冷たく見守る編集部の方々を描く、感動的なものでした。さすがCXは強いですねー。（静岡県のすこっち☆ぱくろまん）（編集部注・これは「パンプ物語」です。感違いしないように）

戦ってください、思う存分！

バトルROOM（ルーム）

FOR PB-500/FX-750P


```
DEG
[♣/__XX__I_I__&__[ 49
```

◯いざ、戦いの部屋へ……。左端にいるのが勇敢な私です。

```
DEG
[__♣/█X__I_I__&__[ 42
```

◯こわごわ進むと敵が点滅。攻撃の合図だ。Qでバリアー！

```
DEG
[__*-XX__I_I__&__[ 42
```

◯遅かった。あわれ、敵のビームにあたり、ひとり死亡……。

◯突然現れた壁（Ｉ）。これにあたると死ぬので剣で破壊する。

```
DEG
[___________♣/&__[ 25
```

◯ラストは風車(&)。飛ばされないうちに破壊してしまおう。

ゲームの目的は12の部屋をくぐりぬけること。まずは、レベルを選んでください。Ａのほうがかんたん。

あなた（♧／）は武器として剣を持っています。この剣で画面上の障害物をすべて破壊して時間内に右端まで行ってください。4、6キーで移動してAキーで剣をふりおろします。

壁（I）はビープ音とともに床から出てきます。砲台は2種類あり〝X〟がのろいビームを〝%〟が速いビームを出します。ゴジラ（@）のビームは特に速いので注意。ビームを発射するまえに点滅するので、Qでバリアーをはりましょう。ハート（♡）はあたると死にますが壊すとひとりふえます。風車（&）は風を出すので、少しとばされます。　(M)

PB—500のプログラムがのるのはこれが始めてでしょう。いやーよかった、よかった。ところで最近MSX2を買いました。でもこいつはVRAM64Kだったのです。

いやー、よかった よかったの初登場

BY 橋本淳一

注意

FX-750Pのユーザーのみなさん、こんにちは。さっそく打ちこみの注意をいたします。今回のリストでは打ちこめないキャラクタがたくさんあります。そこで活用ハンドブックのP.250とP.322を開いてください。打てないキャラクタをすべて「CHR$」にしてしまいます。アスキーコードの所にはキャラクタ表の数字（10進法）を入れてください。では、実際に例をしめしてみましょう。40行の最後のPRINT文を直してみると、「PRINT CHR$（235）；〝／〟；」となります。1010行などは「AA$＝CHR$（95）＋CHR$（95）＋……＋〝&〟＋CHR$（95）＋CHR$(95)：RETURN」となります。以上のように直してネ。

■変数リスト
A……自分の座標
B……スコア
C……面数
D……タイム
E……レベル
M……自分の数
O……ハイスコア
AA$……面データ
AB$……ハイスコアラーの名前

■プログラムの説明

行	内容
10～30	初期設定
40	画面表示
50～70	いろいろな判定
80～100	キー入力
110～120	タイム処理
200～433	敵の攻撃などの設定
450～470	敵の攻撃表示と処理
600	タイムオーバー
700～720	自分の攻撃
800～850	ゲームオーバー
900～910	面クリア
1010～1120	面データ
1130～1140	全面クリア時のデモ

〈見本林ノート〉こんちは。ポシェット初登場のMr.Nackyです。北緯44度のこの旭川はなぜか今日も真夏日。だからこういう暑い日には、見本林まで足をのばして鳥のさえずりに耳を傾けながら「すくらっぷブック」を読むのが生粋の旭川っ子の姿です（ウソこけ)。……ところで、近頃見本林で見かけるのは10歳以下か30歳以上の人ばかり。もうすこしたてばR高の女の子達に会えるのだが、悲しいことに私はH高の生徒さっ（8月12日　ファンレターは編集部宛で待ってますのMr.Nacky・北海道）

```
10 WAIT 30:PRINT "
     ███ ﾊﾞﾄﾙ ROO
   M ███","HI";O,"
   BY ";AB$:B=0:C=
   10:M=3
15 INPUT " ﾚﾍﾞﾙ  A
    OR B";I$:IF I$
   ="A" THEN E=.4
   ELSE E=.8
20 A=1: GOSUB 1000
   +C:D=50
30 CLS :PRINT "
   ﾗｳﾝﾄﾞ";C/10,"
    ｽﾀｰﾄ !"
40 LOCATE 0:PRINT
   "[";AA$;"[";D;"
    ";:LOCATE A:PR
   INT "♣/";
50 IF MID$(AA$,A,1
   )<>"_" THEN 800
60 IF A>=16 THEN 9
   00
70 IF RND<E THEN 2
   00
80 IF INKEY$="A" T
   HEN 700
90 IF INKEY$="6" T
   HEN A=A+1
100 IF INKEY$="4" T
   HEN IF A>1 THEN
    A=A-1
110 D=D-1:IF D>0 TH
   EN 40
120 LOCATE 19:PRINT
    "END";: GOTO 6
   00
200 Q$="&":H=INT(RN
   D*(17-A))+A+1:Z
   $=MID$(AA$,H,1)
   : GOTO 200+ASC(
   Z$)
237 J=-2:I$="==":Q$
   ="%": GOTO 450
238 LOCATE H-3:PRIN
   T ">>>";Q$;:IF
   A>=H-4 THEN A=H
   -5:IF Q$="@" TH
   EN A=1
239 GOTO 80
264 Q$="@":IF RND>.
   6 THEN 238 ELSE
    I$="===":J=-3:
    GOTO 450
273 GOTO 80
288 J=-1:I$="-":Q$=
   "X": GOTO 450
295 AA$=LEFT$(AA$,H
   -1)+"I"+MID$(AA
   $,H+1):BEEP : G
   OTO 80
433 GOTO 80
450 BEEP :FOR K=0 T
   O 4:LOCATE H:PR
   INT "█";:LOCATE
    H:PRINT Q$;:NE
   XT K
455 L=0:FOR K=H+J T
   O A STEP J
460 LOCATE K:PRINT
   I$;:IF INKEY$="
   Q" THEN BEEP 1:
   L=1:LOCATE A:PR
   INT "()";
470 NEXT K:IF L=1 T
   HEN B=B+E*10: G
   OTO 80 ELSE 800
600 FOR K=0 TO 17:L
   OCATE K:PRINT "
   *";:LOCATE K:PR
   INT " ";:BEEP :
   NEXT K: GOTO 82
   0
700 LOCATE A:PRINT
   "♣-";:IF MID$(A
   A$,A+1,1)="_" T
   HEN 110
710 IF MID$(AA$,A+1
   ,1)="♥" THEN BE
   EP 1:BEEP 1:M=M
   +1
720 BEEP 1:BEEP :B=
   B+E*10:AA$=LEFT
   $(AA$,A)+"_"+MI
   D$(AA$,A+2): GO
   TO 90
800 FOR K=0 TO 10:L
   OCATE A:PRINT "
   ♣/";:LOCATE A:P
   RINT "*-";:BEEP
    :NEXT K
820 M=M-1:IF M>0 TH
   EN 20
830 CLS :PRINT "
    * GAME OVER *"
   :WAIT 999:PRINT
    " ｽｺｱｰ";B
840 IF B>O THEN FOR
    K=0 TO 2:BEEP
   1:BEEP 1:NEXT K
   :INPUT "NAME";A
   B$:O=B
850 GOTO 10
900 FOR K=0 TO 2:BE
   EP 1:BEEP 1:BEE
   P :NEXT K:LOCAT
   E 3:PRINT "CLEA
   R!"
910 C=C+10:B=B+E*10
   0: GOTO 20
1010 AA$="____XX__I_
   I__&__":RETURN
1020 AA$="______%_&&
   _____X":RETURN
1030 AA$="____X_XX__
   _♥%_I_":RETURN
1040 AA$="____II&_IX
   X_%_&&":RETURN
1050 AA$="____IX_X&X
   I___&%":RETURN
1060 AA$="_I__I&%♥_&
   &&%__%":RETURN
1070 AA$="____XX_&_%
   __@&_%":RETURN
1080 AA$="______%&_%
   __@&&%":RETURN
1090 AA$="____%_&%_♥
   %_&I_@":RETURN
1100 AA$="_XX__&@__%
   X&%X_@":RETURN
   :
1110 AA$="_____X@_X@
   _&@_X@":RETURN
1120 AA$="_II___@&&@
   &&@&&@":RETURN
1130 CLS :PRINT "


      ♥♥♥♥  ｴﾗｲ
   ! ﾖｸﾔｯﾀ! ♥♥♥♥♥♥
   "
1140 PRINT " ｺﾞﾎｳﾋﾞ
   1000 ﾃﾝ":B=B+10
   00: GOTO 830
```

〈パソコンおんちのキミへ〉　パソコンと聞くと頭がストライキを起こし、まるで外国語のように感じるパソコンおんちのキミ！集英社から出ている「それいけパソコン」を読んでみよう。これは、東大マイコンクラブが書いたもので、他の入門書のようにカタくなく、パソコンとは何なのかが理解できます。また入門のほかにいろいろな部門があるのでプログラムが組める人やゲーム好きの人でもおもしろいですよ。ソフト停滞といわれるこのごろ、さぁ君のプログラムで新しい時代を開こうじゃないか！（TPM.CO）

迫力画面でバイクの遠乗りゲーム

バリバリバイク

FOR PC-1350

○今日も元気にエイキチは250cc(新車だぜ)にまたがって編集部を目指す(学校は無視)。

○おーっと!! 右カーブから左カーブへと変わった。いそいで[4]キーに変えなくては。

○だが、エイキチは運転をミスってすっころんでしまった。ああ、道路がかわいそ。

○がーん、これが噂の隠れキャラ。このキャラクタの出し方は雑誌で発表しちゃいけないんだって。

How do you do?今年期待のルーキ光徳くんのデビュー作なので$\overset{\text{アーも}}{\text{R}}$。プログラムはかんたんだがやってみて損はないぜ! おもしろいのなんのってこのゲームだけで楽に30年は遊べるのだ! 30年はだめでも20年、20年はだめでも10年、10年はだめでも10分は遊べるのだ! それにこのゲームはアホでもバカでもボクでもできるほどわかりやすいのだよ。ぜひ、TRYしてもらいたいのだ! 幸運を祈る。Good Luck!

BY 木村光徳

やっと中型免許を取り、バイクを買ったエイキチがうれしさのあまり遠乗りにでかけていってしまった。

RUNでスタート。2回目からは[DEF] [A]。タイトルが出たら何かキーを押してスタート。直線は[8]キー。カーブは[4]、[6]キー。スコアが100点になるとゴールインです。最初は難しいですが、慣れてしまえばも一最高。PC-1350は画面が大きいのでこのようなゲームは他のポケコンの追従を許しません。いやーすごい。 (M)

〈イルカと泳ぐフィル・コリンズ〉 意味不明の題になってしまった。本当はイルカと泳ぐ吉川晃司にしようかと思ったが少女ゆきが大のアンチ吉川で僕のわがままは通らなかったのだ。――でフィル・コリンズになってしまったわけだが、どことなく親しみのあるオジさんなのだな、彼は。「テイク・ミー・ホーム」「ワン・モア・ナイト」などの数々のヒットと同時にジェネシスでの「インビジブタル・タッチ」など心安らぐ曲。私は彼の子供になりたいと思った時もあった。遠い遠い、昔の話さ! (ともや)

```
  1:CLEAR : RANDOM :
    DIM MI$(3)*64:T=1
  5:MI$(1)="7F7F3F3F3F1F
    1F0F0F0F0707070703
    030303010101010000
    183C7E7F7F7F"
  6:MI$(2)="7F7F7E3C1800
    000101010103030303
    070707070F0F0F1F1F3F
    3F3F7F7F7F"
  7:MI$(3)="7F3F3F3F1F1F
    0F0F0F07070303010000
    01030307070F0F0F1F1F
    3F3F3F7F7F"
 15:"A" WAIT 0:SC=0:
    CLS : CURSOR 5,0:
    PRINT "ﾊﾞﾘﾊﾞﾘ":
    CURSOR 7,1: PRINT "ﾊ
    ﾞｲｸ": CURSOR 10,3:
    PRINT "by･ｷﾑﾗ"
 16:WAIT 20: GOSUB 300
 17:IF INKEY$ ="" THEN 1
    7
 19:WAIT 0: CLS :
    CURSOR 17,0: PRINT "
    ﾊﾞﾘﾊﾞﾘ": CURSOR 19,1
    : PRINT "ﾊﾞｲｸ":G=8:K
    $="8":GS=0
 20:LINE (10,9)-(30,15),
    BF: LINE (62,9)-(82,
    15),BF: GOSUB 200:
    GOTO 600
 25:LINE (25,8)-(33,0):
    LINE -(40,7): LINE -
    (45,2): LINE -(51,8)
    : LINE -(59,0):
    LINE -(67,8)
 30:WAIT G:R= RND 3: IF
    GS=0 LET R=3:GS=1
 32:GCURSOR (31,16):
    GPRINT MI$(R)
 35:CURSOR 17,3: PRINT "
    SC:"; USING "####";S
    C
 36:IF SC=100 THEN 700
 38:GT= RND 8: IF GT=5
    LET G=G-1: IF G=-1
    LET G=0
 39:Y$= INKEY$ : IF Y$<>
    "" LET K$=Y$
 40:WAIT 0:SC=SC+1: IF R
    =2 AND K$="4" GOSUB
    400: GOTO 30
 50:IF R=1 AND K$="6"
    GOSUB 300: GOTO 30
 60:IF R=3 AND K$="8"
    GOSUB 200: GOTO 30
 65:IF K$= CHR$ 90 AND G
    O=0 LET GO=4:GS=3:
    GOSUB 610: GOTO 30
 70:GOTO 500
200:GCURSOR (38,24):
    GPRINT "0070F838D651
    4837374851D638F87000
    "
210:GCURSOR (38,32):
    GPRINT "000C1E3F3820
    7EFFFF7E20383F1E0C00
    ": RETURN
300:GCURSOR (38,24):
    GPRINT "00C0F0D85856
    31282767C8D11678F8F0
    "
310:GCURSOR (38,32):
    GPRINT "006DF3F87C3E
    5F4F262019376F7E3E01
    ": RETURN
400:GCURSOR (38,24):
    GPRINT "F0F87816D1C8
    67272831565 8D8F0C000
    "
410:GCURSOR (38,32):
    GPRINT "013E7E6F3719
    20264F5F3E7CF8F36D00
    ": RETURN
500:GCURSOR (38,23):
    GPRINT "00301080A008
    8040449040488010300 0
    "
510:GCURSOR (38,31):
    WAIT 99: GPRINT "040
    605040485C4C4E4B46CE
    4FCA56EF4": BEEP T*2
517:GO=0: IF INKEY$ =""
    THEN 517
520:BEEP T: GOTO "A"
600:LINE (0,0)-(10,32),2
    6214,BF: LINE (82,0)
    -(92,32),26214,BF:
    BEEP T*3: GOTO 25
610:WAIT 0: GCURSOR (38,
    23): GPRINT "303C3EB
    FEBE3E3FFFFFEFD7A812
    52AD8"
620:GCURSOR (38,31):
    WAIT 99: GPRINT "384
    485879FBF7B739F91928
    C888D7B18":K$="8":R=
    3: GOTO 40
700:GCURSOR (30,8):
    GPRINT "FE007E425A5A
    4A4A7E425A5A5A5A427E
    7E466A6A6A6A467E7E42
    5E5E5E7E00FE
710:WAIT 12: GOSUB 200:
    GCURSOR (50,24):
    WAIT 25: GPRINT "383
    E1C": GOTO 710
```

■変数リスト

MI$(n)……道のグラフィックデータ
T……音の有無
SC……スコア
G……レベル
Y$, K$……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
1～25	初期設定
30～35	道などの画面表示
36	ゴールイン
38	レベルの設定
39～65	キー入力
70	500行へ
200～410	バイクの表示
500～520	爆発時の処理
600	縞線
610～620	隠れキャラクタ表示
700～710	ゴールの表示

■チェックポイント

音が必要ない人は、1行目のT=1をT=0にしてください。

■参考

BASICマガジン「UFバーキング」

〈ともやの結婚物語〉　友人モンロー（仮名）の妹、荻野目（仮名）17歳に出会ったのは、暑い夏の日だった。俺は両手を彼女の肩に置き、小さな声でいった。「結婚しよう」「……」軽くかわされた。「僕と君とは運命的な出会いをしたんだ」「もう僕は君にメロメロさ」――歯の浮くような台詞が口からポンポン飛びだした。彼女はただ笑っていた。（変なやーつぅと思いながら）その夜、千本松で花火をした。2万円分の花火は数十分で終ってしまった。本当にあっという間だった。そして夜は更けいく（つづく）

ドットの動きで楽しむカンフー

3-SORTS KICK

スリー ソーツ キック

FOR PC-1500/1501

<1> 15 YOU CPU 15

○まずは、にらみあいから。ドットでできた人影なのでボクシングにもレスリングにも見えますが、これはカンフーです。念のため。

<1> 15 YOU CPU 15

○おおっと、いきなり攻撃を受けてダウンしてしまった。立つんだ、ジョー！

<1> 14 YOU CPU 15

○反撃開始！1キーを押してアタック。

<1> 12 YOU CPU 15

○しかし、敵の集中攻撃を受けて後退しつづけていると、突如、ハンマースタンプ……。

<1> 7 YOU CPU 14

○それでも私はめげずに攻撃を再開する。今度は3キーを押して、アターック！

<1> 0 CPU 13

○しかし、それでも私は虚しく負けてしまった。飛び上がって喜ぶ敵が憎々しい……。

ACHO-!
KUNFU LADY

RUNでスタート。2回目からはDEF A。レベルを入力して試合開始。

=キーで前進、・キーで防御。攻撃は1キーがハイキック、2キーがミドルキック、3キーがローキック。ただし、同じキックは連続で2回までしかできません。これがきっとタイトルの由来でしょう。

敵の攻撃を防ぐには・の防御しかありませんが、完璧に防御できるわけではありません。相手のキックしてくる3か所のうち、2か所または3か所を防御しています。3か所防御しているときは完璧ですが、2か所のときは倒されています。なお、DEGのときが無防御で、RADのときが防御していることになります。

ダウンすると後ろへさがってしまいます。ある程度さがるとハンマースタンプが降りてきてダメージを受けます。できるだけ前に進んで戦いましょう。

・を押しつつタイミングよく攻撃するコツを覚えると楽しいですよ。(M)

BY ドラゴン＝スープレックス

ショートとしてはかなり自信があったのでずっと郵便配達を気にしてきました。

最初の段階では"SUPER KANFUU"だったんですがなんとなくしっくりこないのでタイトルを変えました。さて、このたびは採用ありがとうございます。ショートとしてはかなり自信があったので、2か月たったころからずっと郵便配達を気にしてきました。でも、夏休みになって帰省していたため、速達が来たときには下宿にいませんでした。そのため、この手紙が送れてしまいました。部活で柔道しているので、なかなか作品は作れませんが量より質で頑張って作ります。

■変数リスト

A……自分の座標
B……相手の座標
C……自分のエネルギー
D……相手のエネルギー
L……レベル
R……相手のキックの種類
V……自分のキックの種類
A$～Z$……キャラクタデータ

■プログラムの説明

1～4　初期設定
6　キー入力
7～8　移動、表示、自分の防御など
10～13　相手の攻撃
15　表示のサブルーチン
20～24　自分の攻撃
30～43　ダウン後の処理
44～45　ゲームオーバー
50～52　データ

```
 1:PAUSE "===<*>
   3-SORTS KICK <
   *>===":CLEAR :
   FOR Z=1TO 13:
   READ @$(Z):FOR
   Y=1TO LEN @$(Z
   )-1STEP 2
 2:@$(13+Z)=MID$
   (@$(Z),Y,2)+@$
   (13+Z):BEEP 1,
   Y:NEXT Y:NEXT
   Z
 3:"A"WAIT 0:
   PRINT "LEVEL (
   1-5)?":L=VAL
   INKEY$ :ON L=0
   OR L>5GOTO 3
 4:PRINT "<";STR$
   L;">":A=77:B=9
   0:C=16:D=15:I=
   0:J=0:RANDOM :
   GCURSOR A:
   GPRINT L$:
   GCURSOR B:
   GPRINT Y$:
   GOSUB 15:BEEP
   1,80
 6:V=VAL INKEY$ :
   IF V*V<V*4AND
   B-A=7AND V<>I
   WAIT 2:GCURSOR
   A+1:GPRINT
   LEFT$ (@$(V),1
   2):I=(V=S)*S:S
   =V:GOTO 20
 7:A=A+(INKEY$ ="
   ="AND B-A>7):B
   =B-(B-A>7):K=(
   INKEY$ ="."):
   DEGREE :IF K
   RADIAN
 8:WAIT 0:GCURSOR
   A:GPRINT L$:
   GCURSOR B:
   GPRINT Y$:R=
   RND 3:ON B-A+
   RND (12-L-L)>8
   GOTO 6
10:J=0:WAIT 5:
   GCURSOR B:
   GPRINT RIGHT$
   (@$(13+R),12):
   ON K*R=K*RND 9
   GOTO 12
11:GCURSOR A+1:
   GPRINT @$(3+R)
   ;@$(13+R):BEEP
   1,200,5:GOTO 8
12:WAIT 2:GCURSOR
   A+5:GPRINT @$(
   13+R):BEEP 1:
   WAIT 5:GCURSOR
   A:GPRINT @$(6+
   R);Y$:ON R=3
   GOTO 24
13:GCURSOR A-R-R:
   GPRINT @$(9+R)
   ,:E=A-3*R:
   GCURSOR E:
   GPRINT "404040
   402010",0:GOTO
   30
15:WAIT 0:C=C-1+J
   :D=D-J:USING "
   ###":CURSOR 3:
   PRINT C;" YOU"
   :CURSOR 20:
   PRINT "CPU";D:
   PAUSE :RETURN
20:J=1:GCURSOR A+
   1:IF RND (L*3)
   =VGPRINT @$(V)
   :BEEP 1:WAIT 5
   :GCURSOR A:
   GPRINT L$;@$(1
   9+V):GOTO 23+(
   V=3)
22:GPRINT @$(V);@
   $(16+V):BEEP 1
   ,200,5:GOTO 8
23:GCURSOR B+V+V-
   2:GPRINT 0;@$(
   22+V):E=B+3*V:
   GCURSOR E-1:
   GPRINT 0,"1020
   40404040":GOTO
   30
24:E=A+9*J:
   GCURSOR E:
   GPRINT "141810
   1814":GCURSOR
   E:GPRINT "4850
   605048":
   GCURSOR E:
   GPRINT LEFT$ (
   M$,10):PAUSE :
   E=E+J+J-2
30:GCURSOR E:
   GPRINT M$:
   GOSUB 15:ON C*
   D=0GOTO 44
31:WAIT 7:IF E<66
   OR E>105
   GCURSOR E+2:
   GPRINT "434343
   ":GCURSOR E+2:
   GPRINT "4C4F4C
   ":PAUSE :GOTO
   40
32:IF JGCURSOR E:
   GPRINT 0,0,"30
   485010":
   GCURSOR E+4:
   GPRINT "1E2040
   ",:GCURSOR E+2
   :GPRINT "30080
   40408":B=E:
   GOTO 8
33:GCURSOR E-1:
   GPRINT "105048
   30",0,0:
   GCURSOR E-1:
   GPRINT "004020
   1E":GCURSOR E:
   GPRINT "080404
   0830":A=E:GOTO
   8
40:GCURSOR E:
   GPRINT "102070
   7F702010":BEEP
   1,120,30:
   GCURSOR E:
   GPRINT "40404C
   4F4C4040":
   GOSUB 15:ON C*
   D=0GOTO 44
42:IF JFOR A=ATO
   77STEP -1:E=E-
   1:GCURSOR A:
   GPRINT L$:
   GCURSOR E:
   GPRINT M$,:
   NEXT A:PAUSE :
   GOTO 31
43:FOR B=BTO 90:
   GCURSOR B:
   GPRINT Y$:
   GCURSOR E:
   GPRINT 0;M$:E=
   E+1:NEXT B:
   PAUSE :GOTO 31
44:FOR Z=7TO 9:
   BEEP 1,Z*25:
   CURSOR Z+J*13:
   PAUSE "*":NEXT
   Z:GCURSOR @(2-
   J)+1:GPRINT "0
   1720F7201":
   BEEP 9:PAUSE
45:PRINT "REPLAY
   (Y/N)?":ON (
   INKEY$ ="Y")+(
   INKEY$ <>"N")
   GOTO 45,3
50:DATA "00340C0A
   78040202","001
   A040A7A080808"
   ,"00001A641A12
   2040","403E146
   6"
51:DATA "403E146C
   ","7E163000","
   02040A70080808
   ","1824460400O
   000","320A070A
   020000"
52:DATA "101C1010
   08040000","081
   0282020200000"
   ,"004038146A04
   00","404040404
   04040"
```

プログラムポシェット

関数あそび

謎のれんさい

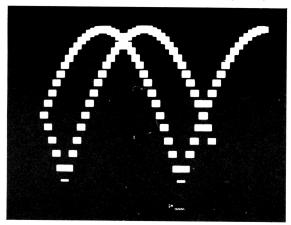
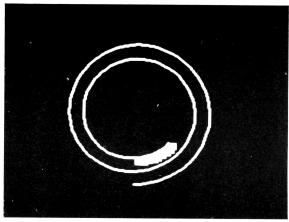
PF-Xの載載をやめて、かわりに何をしようかな……。というときに、なんと締め切りがきてしまった。締め切りがくると私の天才パワーが炸裂する。ふだんだれも見向きもしないテーマをとたんにおもしろい遊びに変えるのが私の天才である。そして、私はMSXに向かいいつのまにかくるくると関数で遊びだすのだった。

曲線上のありゃま

最近、けっこう遊べるシューティングゲームも投稿されるようになり、ポシェッターズのなかにはホクホク顔のヤツがいたりもする。しかし、ちょっと待ちたまえ。キャラの動きがあまりにも（プログラマのではなく、キャラ自身の）知性を感じさせないではないか！　これは動きの猪突猛進性にあるのだろう（といいつつ、実は私もポシェットではそのテのゲームしか発表していないのね。へへへ）。

で、今回はページのムダといわれるのを覚悟して、キャラを曲線的に動かす方法ってのをやってみようと思う。今までやってきたパターンとはひと味違い、基本的にサンプルプログラムを示し、それに解説を加えるだけで、これといってすぐに遊べるゲームはない。しかし、あるていどの知識があればかんたんに応用できるし、自作ゲームに取り入れるところまではいかなくとも、いろいろなパラメータ(初期値)をいじくって視覚的に楽しむことはできる。

どんな動きを作るのかは下の2枚の写真を見ればわかるであろう。どちらも（たいしたことないようにも見えるが）今回紹介するサンプルプログラムを実行したときの画面だ。どちらもなんとなく知性を感じさせる曲線的な動きをしているだろう。

さて、今回のタイトルは〝関数あそび〞となっているわけで、もちろん曲線的な動きを作るのには関数を使う。内容的にちょっと難しいかもしれないが、もしかしたらキャラの動きとして捉えることで、その関数の意味がわかってしまうかもしれない。〝数学〞とか〝幾何〞ということばを聞いただけでジンマシンが出るっていう人も、ここはひとつだまされたと思って（本当にだまされるだけかもしれないが）チャレンジしてみない？

ポシェット告知板　〈第11回エイキチ賞の発表―その1―〉　●本格プログラム部門――PC-8801シリーズ「SWEEPER STEPII」(北海道・柳田英俊)　PC-6001「F3レース」(香川県・黒沢宏一)　MZ-2000「SUPER DICE」(山口県・横田紀明)　PASOPIA7「SOLDIER」(神奈川県・高木謙一郎)　MSX「ZEROSEN WAR」(愛媛県・酒井俊幸)　PBファミリー「The Crystal2」(静岡県・佐藤和寿)　X1「YAOTO」(三重県・西敬史)

SIN世界より

まずは関数ひとつで曲線的な動きを作ってみる。使うのはSIN関数。すでに学校などで三角関数というのを習ったことがある人にとっては耳の痛い名前であろう。この関数は図-1のような値を返すので、たとえばリスト-1のような使い方をすると（注：今回はプログラムごとに〝COLOR 15, 0, 0：KEY OFF〞を入れるのがめんどうだったので省略した。よって各プログラムを実行する前に、一度は〝COLOR〜〞を実行しておくこと！）、写真-1〜2のような動きが作れるのだ。

では、170行までの初期設定ルーチンにある変数について解説しよう。

YM……SIN関数は−1〜1の値を返すので、これをそのままY座標の値にするわけにはいかない。そこでY座標の値は、

〔SIN関数の値〕×YD

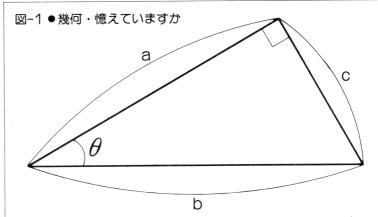
にこのYMを加えたものを使っているのだ。この値を変えると曲線の縦方向の表示位置が上下する。

YD……SID関数の返す値の範囲を変えるために使っている。この値を小さくすると曲線の縦方向の振れ幅が小さくなる。

XD……X座標をいくつずつ増やすのかが入っている。この値を増やすと振幅の間隔が広くなる。

RとRDとRS……SIN関数の引数を操作している。120行の〝DEFINT A-Z〞を除けばRDは不要になるのだが、一応、整数型の変数で動くようにした（190行に注目！）

といったところ。プログラムはかなり単純なので、その気になって読めば理解できよう。ちなみに、ここではキャラクタを使って曲線的に動かそうとしているので、ギクシャクしているの

図-1 ●幾何・憶えていますか

直角3角形の直角でない一角をθとしたとき、その3角形の任意の2辺の長さの比はθによって決まるため、この比をこの角の三角関数という。ひとつの角には6種類の三角関数があり、それぞれ次のように記す。

$\sin\theta=\frac{c}{b}$　$\cos\theta=\frac{a}{b}$　$\tan\theta=\frac{c}{a}$

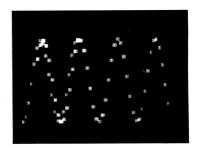
$\cot\theta=\frac{a}{c}$　$\sec\theta=\frac{b}{a}$　$\mathrm{cosec}\,\theta=\frac{b}{c}$

また、三角関数の概念は直角以上の角に対しても拡張して使える。

三角関数のうち、sin、cos、tanは、MSXにある（これ以外の関数も他の関数から誘導できる）。ただし、角度の単位はラジアンなので、ある度数の三角関数の値を知りたいときは、〝θ／180 ＊3.14159265〞などとしてラジアン単位に変換する必要がある。

リスト●1

```
100 ' SIN WAVE
110 :
120 DEFINT A-Z
130 SCREEN 1:WIDTH 30
140 K$="@"
150 YM=11:YD=11:XD=1:RD=10:RS=5
160 X=0:X1=0:Y1=0
170 R=0
180 :
190 Y=SIN(R/RD)*YD+YM
200 LOCATE X,Y:PRINT K$;
210 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
220 X1=X:Y1=Y
230 R=R+RS
240 X=(X+XD) MOD 31
250 GOTO 190
```

○写真-1。リスト-1を実行したところ。キャラクタなのでかなりギクシャクした動きになっているけど、曲線的ではある！

○写真-2。本文の最後に書いてあるスプライトを使ったバージョンを実行したところ、動きのなめらかさが段違いだね！

ポシェット告知板

〈第11回エイキチ賞の発表―その3―〉　FM-7「YouくんGAME PART2」（兵庫県・小路和明）「EGG」（神奈川県・峰島雄治）X1「スケバンデカゲーム」（東京都・竹田充）MSX「雀達」（山口県・山本博行）X1「ちょっとやそっとじゃCan't Get Love」（福岡県・石橋隆）PC-1251「少林寺」（愛知県・今野高博）MSX「PAMPUUのたからさがし」（兵庫県・勝田誠）「ICE LAND」（埼玉県・綿貫茂雄）

だが、135行に〝SPRITE$ (0) = STRING$ (8, 225)″と入れ、変数の初期値を〝YM=85:YD=85:XD=8″とし、200行を〝PUT SPRITE 0,(X, Y), 15, 0″に、そして210行を消してから実行すれば、スプライトを使ったいい動きになる。

また、このプログラムはあまり長い間動かし続けると〝Overflow″というエラーが出る。ループを1回まわるたびに+1している〝R″の内容が整数型変数に納まる最大値を越えてしまうからだ。

えんの再現

さて、今度はSIN関数とCOS関数を使って円をなぞるような動きを作ってみるとしよう。さすがに円ともなるとキャラクタではツライので、まずはグラフィックで描いてみることにする。リスト 2がCIRCLE文を使わないで円を描くプログラムだ。

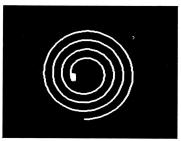
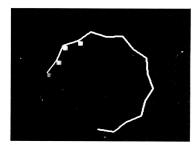
学校で習ったと思うが、円の方程式は〝$r^2=x^2+y^2$ (rは円の半径)″だ。この式をそのまま使ってもいいのだが(〝$y=\sqrt{r^2-x^2}$″とでも展開すればよい)、それではつまらないので、ググッと、さっきの方程式を眺めると……。こ、これはピタゴラスの定理の式(図-1の3角形で、3角形の3辺は〝$b^2=a^2+c^2$″という関係にある)と同じではないか! ということに気づく。つまり、半径は固定しX、Y方向の比を使って座標を求めればよいのだ。で、リスト-3はグルグルという、リスト-2の変形。

リスト●2

```
100 ' CIRCLE
110 :
120 SCREEN 2
130 PI=3.1415926535#
140 YM=95:XM=127:DD=-1E-03
150 XD=70:YD=70*7/6:DC=1
160 X1=SIN(0)*XD+XM
170 Y1=COS(0)*YD+YM
180 PSET (X1,Y1),15
190 :
200 FOR R=0 TO PI*2 STEP .1
210  X=SIN(R)*XD*DC+XM
220  Y=COS(R)*YD*DC+YM
230  LINE -(X,Y),15
240 NEXT
250 LINE -(X1,Y1),15
260 GOTO 260
```

リスト●3

```
100 ' GURU-GURU
110 :
120 SCREEN 2
130 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
140 PI=3.1415926535#
150 YM=95:XM=127:DD=-3E-03
160 XD=70:YD=70*7/6:DC=1
170 X=SIN(0)*XD+XM
180 Y=COS(0)*YD+YM
190 PSET (X,Y),15
200 :
210 R=0
220 X=SIN(R)*XD*DC+XM
230 Y=COS(R)*YD*DC+YM
240 DC=DC+DD
250 IF DC<=0 OR DC>=1 THEN DD=-DD
260 LINE -(X,Y),15
270 PUT SPRITE 0,(X,Y),10,0
280 R=R+.1
290 GOTO 220
```


○リスト-2を実行したところ。150行で画面の縦横比を調整しているので、ほぼ真円に見える。この比率合わせはカンペキ!

○リスト-3を実行しているところ。無限ループだから、ブレークするまで少しずつパターンを変えながら動き続けるのだ!

○リスト-3を少しいじくって実行させているところ。どういじくったのかは秘密なので、いろいろ試してみてはいかがかな?

〈第11回エイキチ賞の発表—その2—〉 PB-100「ドラゴンバスター」(東京都・新妻直樹) MSX「GOVIS」(大阪府・米田英輔)「SURVIRL GAME」(岩手県・長洞努) M5「MAZE RUNNER」(東京都・今泉淳) MZ-2000「SUPER JET FIGHTER」(東京都・中家賢一) FM-7「BE IN DOUBT」(愛知県・高橋一夫)「コインハンター」(三重県・宮崎元彦)「忍者チャチャマル」(愛知県・鳥居智洋)

目だねっと!

うん、この小見出しには意味がない。これだから先割りしちゃアカンのだな……ブツブツ……。などという内輪ネタを長々と書いているときではない。ときすでに満ちているのだ!?

——そういうわけで、円をなぞるような動きは完成した(理屈が、どうしてもわからないっていう人は、このページあてにリクエストすること)。ちょっと遅いので、ドンパチゲームに通用するかどうか怪しいところではあるが、まあ、いいでしょ。

で、いちおう宿題の意味をかねて、リスト-4を載せておく。これは正多角形を描くプログラムで、130行の変数Pに何角形を描くのかを入れてから実行すると、グラフィック画面に正P角形を描いてくれる(このままなら正13角形〔キミはグラフ用紙に書けるか!〕を描くわけ)。そんなに難しいプログラムではないからアルゴリズムを考えてみるとパズルを解くような楽しみが味わえるかもしれない(これぞ知的遊戯というもんだ!)。

本当ならここに小見出しが入るのが正しいんだよな、うん。

で、今回の『謎の連載』の最後にやるのは放物線運動。これは数学では〝関数〟として、〝物理〟では加速度としてお勉強するヤツですな。

はっきりいって、こいつはかんたん。難しい三角関数なんて必要なし!

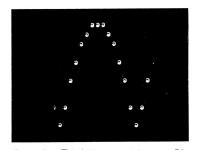
リスト-5を見れば、(このプログラムはY座標の粗さから、230行でちょっとセコイことをしているが) それだけでマスターできる。ちなみに、このプログラムではX方向は加速度0で摩擦

リスト●4

```
100 ' POLY LINE
110 :
120 SCREEN 2
130 PI=3.1415926535#:P=13
140 YM=95:XM=127
150 XD=70:YD=70*7/6
160 R=P
170 X=SIN((R*2/P)*PI)*XD+XM
180 Y=COS((R*2/P)*PI)*YD+YM
190 PSET (X,Y),15
200 :
210 FOR R=1 TO P
220  X=SIN((R*2/P)*PI)*XD+XM
230  Y=COS((R*2/P)*PI)*YD+YM
240  LINE -(X,Y),15
250 NEXT
260 GOTO 260
```

リスト●5

```
100 ' THROW DOWN
110 :
120 DEFINT A-Z
130 SCREEN 1:WIDTH 30
140 K$="@"
150 G=10:XD=1:TD=1:X=0:T=0
160 X1=0:Y1=0
170 :
180 T=T+TD
190 X=X+XD
200 IF X>28 OR X<1 THEN XD=-XD
210 Y=((G/10)*T)^2/2
220 IF Y>22 OR Y<0 THEN TD=-TD
230 IF Y>22 THEN Y=22
240 LOCATE X,Y:PRINT K$;
250 LOCATE X1,Y1:PRINT " ";
260 X1=X:Y1=Y
270 GOTO 180
```

○リスト-4で左5角形を描かせてみたところ。この、なかなか黄金分割しているところがカワイイのなんのって……!?

○リスト-5を実行しているところ。SIN関数のときと同じようにギクシャクしているのはキャラクタを使っているせいだ!

〈第11回エイキチ賞の発表—その4—〉 ●ショートプログラム部門——X1「BOUNDERⅡ」(宮崎県・宮後泰孝) PC-6001「KEIBA」(神奈川県・酒井真之) MSX「MONGRIN」(兵庫県・浜田伸一郎) PB-100「A CASTLE」(福岡県・柴田英雄) FM-7「音楽プログラム」(島根県・常盤陽) 「可変モービルアーマーマクダム」(京都府・浅田裕之) 「メイロード」(静岡県・飯尾隆) 「THE GREAT ESCAPE」(同上)

なし、そして真四角の反射運動は疲れ知らず……というウルトラ・スーパーボールタイプなので、ゲーム用といっていいプログラムだ。どんどん流用しなさい（と威張れるほどのもんじゃないか……)。

ちなみに、このプログラムの関数あそび的なところは、210行の

$$V=\frac{1}{2}Gt^2$$

という落下する物体の加速度を求める式。リストの横にある写真のような動きはすべてこの式によって作られているわけだ。

ま四角の放り物

というわけで、ついに最後のページまで来てしまった。で、ネタはすでにつきているわけで、もちろん、加速度をテーマにする。リスト-6がリスト-5のスプライト版で、こいつを使っていろいろと遊ぶのだ。

アルゴリズムはリスト-5とまったく同じ（リスト-5の230行がないのは、縦方向が細かくなったために、式に忠実な動きが実現できたためだ)。また、リスト-1のときと同じように、むりやり整数型の変数しか使わくなていいようにしている。

では、リスト-1のときのように、おもな変数の内容を解説しよう。

G……読んで字のごとく、重力を表している。この値を大きくすると、縦方向の動きが速くなり、大きくしすぎると、ほとんどただの上下運動のようになってしまう。このプログラムでむりやり整数にしているのは、この変数だけで、10の位と1の位の間に小数点を設けている。

TD……時間の経過を表している。これは、時間の流れとX方向の動きをバラバラに指定できるように設けた変数だ。時間の経過を早く（TDの値を大きく）すると、Gを大きくしたときと同じように、縦方向の動きが荒くなる。

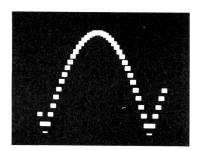
XD……横文向の運動の速さを表している。この値を大きくすると横方向の運動が速くなる。

といったところ。初期値をいろいろといじくると面白い。ちなみに、このプログラムを最も気味悪く楽しむ方法だが、220行の〝(X,Y)″を〝(X, 191-Y)″にして走らせると、重力が画面の下から上に向かって働くので、とても不気味（といってもグラディウスの逆火山ほど怖くはない)。

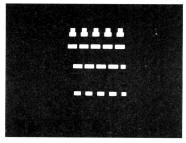
たった4文字書き加えるだけでこんなことができると、ついつい、パソコンって偉いなァ……なんて思ってしまうのだな、これが！

——というわけで、今回の〝あそび″は終わってしまう。続けてこのテの話ができるかどうかは、アンケートはがきなどでのウケ具合によるので何ともいえないが、ひとつだけ確かなのは、このテの記事が連載になってしまうと私はくるひーということだ。しかし、ちょっと知的な、それでいてくだらなく、かといって意味がないわけじゃないらしいのだが、読んでも理解できず、といってなぜか山科さんにはウケる……。なんていう連載に、一歩ずつ、前向きに後ずさりして行こう!?

リスト●6

```
100 ' THROW DOWN
110 :
120 DEFINT A-Z
130 SCREEN 1
140 SPRITE$(0)=STRING$(8,255)
150 G=10:XD=4:TD=1:X=0:T=0
160 :
170 T=T+TD
180 X=X+XD
190 IF X>247 OR X<1 THEN XD=-XD
200 Y=((G¥10)*T)^2/2+8
210 IF Y>187 OR Y<0 THEN TD=-TD
220 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
230 GOTO 170
```


◆リスト－６をそのまま実行しているところ。スプライトを使っているのでリスト－５に比べ、動きのなめらかさがダンチ！

◆リスト－６で、XDを８にして実行しているところ。横方向のステップがグンと大きくなっているのがわかるね。

◆リスト－６をいじくって（ひ・み・つ）実行しているところ。G、TDなどの初期値をいろいろいじって遊ぶとオモロイ！

〈第11回エイキチ賞の発表—その５—〉 PB-100「GOLF」(徳島県・山本靖司) MZ-700「BOXINGER」(千葉県・千住茂) FM-7「FIRE MAN」(静岡県・飯尾隆) 「ねむれる財宝」(東京都・東郷生志) MSX「CATCH GOLD」(沖縄県・石原秀泰) FM-7「CUP LAND」(広島県・稲荷智英) 「HEART CATCHER」(山口県・松浦富士男) PC-1245「CHINA CHINA」(岐阜県・小川紳介)

Rogram Ochette

みなさま、待ちに待ちつくした、秋という季節がいらっしゃいました。ポシェッターズはいつもどおり、明るくさわやか元気です。少女ゆきはそれに輪をかけて、しあわせいっぱいぱおぱおなんです。

❶北海道・盛俊秀☆秋のお昼寝。風はさわやかだし、いい夢いっぱい、見れそう……♡

今年の秋はスポーツの秋！　近頃人気のスポーツクラブに行って、エアロビクスして、サウナで汗流して。夜はカフェバーに行って、ぶどう酒飲んで、大人の会話に野菊を咲かせて。とゆーのは真っ赤なうそで、現実はちがうんだよー。うん、きっとイラストのとーりの日々かなぁ!?

夏の思い出

❶大阪府・finl☆ひがんでなんかないもん。いつだって王子様がそばに……。（ほんの冗談）

今、少年団のキャンプ中です。このハガキもテントの中で書いているんですよ。んでもって今は夜。空を見上げると満天の星空がまぶしいくらいに輝やいています。じっと見ていると、人工衛星の動くのが見えたり、流れ星が落ちてきたり……ゆきさんにも見せてあげたかったのですが、あいにくカメラを池に落っことしてしまいました。東京じゃめったに見れないんだけどな。うーん、残念。今回は私がリーダーになってはじめてのキャンプファイヤーなんか異常にもり上がったし……。でも、不安になっちゃったりするのでした。

（兵庫県・芦屋のＥＬＦ）♥青春してるなあ。ポシェッターズも負けずに、栗ひろいに行って親睦を深めました。(!?)

❶富山県・BBC OF Y…☆これじゃー食欲の秋になっちゃうよー！　あ、梨も忘れないで♡

❶神奈川県・Jun☆少女マンガしてるー。しかし……よーく目を見てごらん……ひえ〜〜

秋はこう過ごす

秋の夜長、家のまわりでは、虫たちの大合唱が始まる。その素敵な音につつまれて、一人、部屋にたたずむ。ほおづえをついて外を眺めながら、物思いにふける……。と、一匹のキリギリスが網戸に訪れる。いや、うまおいであろうか。時計の針は、12時をまわっていた。「さて、ねるか。」夢の中では、はらっぱでアカネを追い回す少年の姿があった。（新潟県・風来）♥詩人になれそーね。この少年というのは、風来クン自身のことなのかな？　みずみずしい感性。こんなふーに、詩的な風景を想像したりするのも、秋にはぴったりだね。

13日の金曜日

ぼくはMSXを使っていました。しかし部活をさぼってパソコンばかりやっていたので、父に説教されてしまいました。それぐらいならなんでもないんだけど、なんと、説教されているときに、（口ぐせになっていた）「ふにふに」と、言ってしまった。それで父はかんかんに怒り、次の30秒後には、パソコンはくず鉄になっていた。そのときぼくは思った。「こうなったのは、少女ゆきのせいだ」。

ぼくのMSXが壊された日は、6月13日、つまり13日の金曜日であった……。（福島県・不幸な深谷崇）♥ひえー。悲（喜？）劇！　これからは、「ふにふに」はやめて「ぱおぱお」にしようかなーと思っています。んー、でも笑いごとじゃないよねーこのバヤイ……。ふにふに。

❶兵庫県・A.ELF☆No.8で登場した妖精だよ。もみじと一緒に、少ゆんちに飛んでこーい

〈第11回エイキチ賞の発表―その6―〉　PC-6001mkII「野球拳」（兵庫県・青木拓人）　MSX「SPACE STATION-X」（高知県・山本哲）「THUNDER LIGHTING」（東京・横沢和明）　「NINZYA」（岩手県・膳棚敬一郎）　●ハーフプログラム部門――PB-100「バトルアクション!!」（長崎県・橋本淳一）　X1「BEE BEE BEE」（広島県・浅部公彦）　MSX「Catch！Catch！Catch！」（福岡県・一木哲也）

ふにうにサミット

●突然新企画●

「プロポシェゆきちゃん」のなかしあきクンを筆頭にして、最近増えつつあるハガキサイズ2〜8コママンガの数々……。それがなかなかおもしろい。んー、よし、では、14.8×10㎝の才能を、ここに結集させてしまおぉ。

サミットという意味は、深く追求しないよーに。優れたものたちの厳格な先進的な場……ってことにしとこっか。

採用者にはふにうに賞メッセージが贈られます。「ふにうにサミット」係まで、キミのマンガを送ろう！

〈ふ賞〉
もう少しだった人。次作に期待！

○「リアルタイプバンプ」(新潟県・土橋)◇ふきだしと字がくっつきすぎていて読みづらい。個性的なバンプはGood！

○「こんにちは桃です！」(東京都・R一桃浅野)◇スクリーントーンの貼り方が雑。迫力が出ている点では目立ってました。

✪北海道・なかしあき☆いつもいつも、ありがとう。LOLIが「プロ並みだなー」とほめていたよ。せっかくカラーなのにもったいない。

✪静岡県・長橋基憲☆よっちゃんがそっくりなの。内輪て大ウケしちゃいました。

✪愛媛県・Mr.はに丸☆バンプがこれ以上陽気になったら、ポシェットはおしまいだ〜

✪兵庫県・M.IKADA☆絵はいまいちだけど、一番気に入ったし、一番、みんなにウケた！

✪新潟県・風来☆クロスワード、人気あったよ。今度はもぅ少し小さいのがほしーな……。

✪岡山県・とんちくりん☆昔、流行った"つっぱりくん"の世界だね。かっこいい〜〜

✪北海道・ひできくーん☆あーあ、これからセブンの評価ができなくなって残念だわー。(大丈夫。AVが生き残ってます)。

✪茨城県・B.D☆ま、ま、落ちついて。めい想でもして、精神を鍛えなされ

✪千葉県・AK！☆いーな、いーなー。スポーツしたいよ。私もブルマーがなつかしい。

プレイバック・チェックポイント再び！

『HYDN LIDENⅡ』をPB-100で走らせる！

おひさしぶりに、プレイバックチェックポイントをおおくりします。今回は、№10のPB-110用だった『HYDN LIDENⅡ』をPB-110でも動くようにしました。では、さっそく改造ポイントを説明しましょう。

まずは、P0から。1行目の頭に、「F=12E5+29↑2＊4−1E2−10：」を追加。4行目の「F=INT(RAN#＊3+1：」と6行目の「：GOTO8」と7行目を削除。8行目を「GOSUB9+INT(RAN#＊3：GOSUB#4：RETURN」に変更。9〜11行目の「：GOSUB#4」を削除。

次にP1。11行目のGOSUB文とIF文の間に「$=D$+$+D$」を追加。12行目を「PRINT CSR0；MID(X，7)；CSR3；"♣"；CSR7；B；INTC；CSR7；"："；CSR9；"："；」に変更。

こんどはP2です。6行目の頭に「PRINT：」を追加して、「L=1」の後にある「：PRINT」を削除。7行目と9行目の最初の「PRINT：」を削除。8行目の頭に「PRINT：」を追加して「：PRINT……"254"」を「F」に変更する。

そして、P5の1行目の「CLEAR」を「VAC」に変更。

こんどは、P7。1行目のINPUT文の「T$」を「T」に変更し、IF文を「IF T+F THEN #5」に変更する。

そして、P8では、5行目を「GOTO Y＊10」に変更し、10〜100行までのDATA文を次のように変更する。「DATA」を「$="」にし、"，"を「"：RETURN」に変更する。

そして最後にP9。「CLEAR」を「VAC」にして、READ文以後を「D$="¥¥¥"：C=25：X=2：Y=10：GOTO #0」に変更してください。

以上の変更をすると、ステップ数は1568ステップとなります。(東京都・栗林則雄君でした)。

さあ、これでPB-100ユーザーも仲間入りだ。このゲームの改造法のお手紙はいっぱいきており、みんな力作でした。その中で、栗林君のはこれといって、ゲーム自体に変更点なく遊べるので採用しました。みんな欄外の必勝法を読んでがんばってくれたまえ。(MoMo)

もっともっとハガキがほしい♥

次号№12は、12月5日に発売されます。いろいろな行事がいっぱいやってくる頃だね。クリスマス、冬休み、忘年会、大みそか、お正月……。みんなはどんなふうに過すのかな。イラスト、おてがみ、くださいね。

さて、前号のクロスワード正解者は、53名でした。(アンケートと同じ31日消印有効で締切)正解は欄外にて発表。おつかれさまでした。

ポシェット告知板

〈第11回エイキチ賞の発表―その7―〉 MZ-2000「ただのパズルその2」(愛知県・三浦次七郎) PC-8801「TRAGEDIAN」(宮城県・大泉隆是) X1「こうもりたいじ」(愛知県・神田久巳彦) ●一画面プログラム部門――X1「どーくつ」(富山県・四杉誠一) MSX「HELP!!HELP!!」(群馬県・登田貴之) M5「ICE CREAM SHOP」(東京都・島野嘉治) X1「Devilus」(新潟県・板垣隆) PC-8801「FIGHT LOVE」(千葉県・落合和彦)

ごめんねふにふに
少女ゆきの

バグ通信mkII

No.10はバグが少なかったので、グラフはなしね。そのかわりに担当者の写真を……と思ったんだけど、MoMoもエイキチくんもいやがるし、じつは、私も、だし……。あ、んじゃあ、このNo.11からバグを出した人のお写真は、必ずNo.12で公表することを約束するから、今回はなんにもなしにしちゃう。

●P.43「SLIP LAND」の390行の　POKEW f 1と見えるのはPOKEW＋1　です。

●P.66「寅吉一家」のリストに欠けてるところがありました。860行の２つ目のピリオドから　f＋16r4f＋8r8e8　が正しいリストです。

●P.98「バグ通信mkII」の「Fishing」のバグ（GOTOはGOSUBのまちがい）　はまちがいで、GOTOはやっぱりGOTOで正しかったのです。

●おめでとう！No.10のアンケート当選者発表！

うれしはずかしアンケート当選者の発表です。

●１等賞（１万円以内のパソコン関連商品）…☆神奈川県横浜市・松本一生（FM-７のユーザー、パソコン歴３年半）☆秋田県秋田市・大友紀文（Ｘ１のユーザー、パソコン歴４年）……以上の２名様ご当選♡

●２等賞（ＭＹパコカセットレーベル）……（三重県・駒田隆明）（奈良県・高木正教）（熊本県・鶴田純一）（東京都・大金昭宏）（大阪府・冨田昌義）（徳島県・山田寛彦）（広島県・狭間和夫）（大阪府・樋上征史）（岐阜県・赤石哲也）（長崎県・前田憲吾）（愛知県・加藤靖士）（岡山県・仁科博喜）（千葉県・岩田忠之）（岐阜県・関谷卓志）（北海道・越田晋吉）（愛知県・伊藤真悟）（東京都・内山雅人）（埼玉県・丸岡和弘）（北海道・安部幸男）（千葉県・鈴木克昌）（東京都・山本康浩）（東京都・中尾清博）（千葉県・苅部徹）（千葉県・千住茂）（埼玉県・奈良智）（新潟県・永田宣宏）（岐阜県・佐竹由治）（愛知県・日比野保裕）（静岡県・岡元徹）（福岡県・石塚真一）（岐阜県・永家宏和）（静岡県・鈴木孝司）（新潟県・富樫健作）（神奈川県・中路達郎）（北海道・佐藤直人）（北海道・本間啓一）（神奈川県・網野勝夫）（新潟県・稲葉貢）（東京都・五十嵐英樹）（東京都・下敷領豪太）……以上40名です。

バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーはまだ残っています。ご希望の方は、お近くの本屋さんで取り寄せてもらってください。定価は、No.９までが330円、No.10から350円です。また、直接注文したい場合は、本代＋手数料（送料込み。１冊なら250円、２冊以上は１冊ごとに50円増し）を現金書留か郵便振込（東京4-44392）で、欲しい号と自分の住所、名前、電話番号をかいたメモを入れて申し込んでください。

〒105　東京都港区新橋４―10―１
徳間書店　特販部
☎03-433-6231㈹

●各号の内容
〈No.１〉ＭＳＸゲーム作成法入門、他プログラム42本　〈No.２〉ファミリーベーシック特集、他プログラム50本　〈No.３〉わびさびプログラム特集、他プログラム55本　〈No.４〉なつかしのゲームBar-Getting val. 他プログラム70本　〈No.５〉88のわびさび、他プログラム53本　〈No.６〉ＰＣ-8801とＦＭ-７でキャラクタ定義ができるＰＦ-Ｘ、続わびさびの世界、他プログラム52本　〈No.７〉ＰＦ-Ｘ用キャラクタエディタC-EDIT、続々わびさびの世界、他プログラム51本　〈No.８〉C-EDIT必然攻略法、続々々わびさびの世界、他プログラム48本　〈No.９〉大ＰＦ-Ｘ特集、続⁴わびさびの世界、他プログラム63本　〈No.10〉サウンドとメロディのPF-X、他プログラム49本　〈PB-SPECIAL〉PB-100ファミリーのプログラム36本／ＰＢグラフティ／エラーメッセージガイド他●定価780円　〈ＭＳＸベスト50〉FOR MSXスペシャルの25本＋ポシェット。テクポリの掲載の25本を一挙掲載●定価880円

※バックナンバーの問い合わせ、受付けは編集部ではないので注意してね。

ポシェット告知板

〈第11回エイキチ賞の発表―その８―〉　PC-6001「けいひゃく」（秋田県・小野孝臣）　MZ-1500「PYON2」（神奈川県・小川慎太郎）　FM-7「三角特攻隊」（愛知県・竹田拓也）　X1「オセロ」（新潟県・板垣隆）　「放火魔」（青森県・田中哲也）　MSX「FIRE BIRD」（埼玉県・坂井孝好）　X1「だいすうおーく」（高知県・沢本英昭）　「雀拳パニック」（宮崎県・宮後泰孝）　PC-8001「株式ゲーム」（岡山県・森下敏昌）　MSX「PAINTER」（愛知県・清水直也）

グラムシステム第4期・最終節

少女ゆき's わがままましていい?

?グラムシステムとは?

■ポシェットおよびテクポリの投稿プログラム用賞金システムです。■1グラムはじつは300円。グラム数×300円がその人の賞金です。■ポシェットのNo.9〜No.11までの通算グラム数とその他の"平常点"を加味して、No.12誌上で"グラムゴジラ"(別に名前の理由はありません♡)"グラムキングギドラ""グラムモスラ""グラムモンジャヤキ"などを決め、10万円の賞金を適当に分割し、希望のパソコン関連商品をプレゼントします。■グラムは少女ゆきのわがままによって決定されますが、少女ゆきはお世辞が嫌いなので気をつけるように。■その号で少女ゆきの気に入った作者ひとりに限り、スペシャルプレゼントを差し上げる……かもしれません。

♥まちどおしいのは栗ひろい。今日はとっても機嫌がよいの。グラムもばばーんとあげてしまいたいんだけど、いろいろあってそういうわけにもいかないのよね。

♥太田裕之様(かわわたり)ちょっと古いなあー。短くてもねえ……。**25グラム。♥たばらん様**(DNAモドキ)DNAに見えないカエルの卵に**35グラム。♥やんぺいの友達**(Ball & yan pei)一画面の中の上だとエイキチクンが叫んだので**30グラム。♥TPM.CO様**(Derom 他)「"BLAIN"は水胞だす。2本合わせて80グラム。」とよっちゃん。プラス「PUL PUS」が35、「Derom」は思ったより簡単に解けちゃったので、55-10で45グラム。合計**160グラム。♥K.Beta²様**(P-YON氏の冒険)弱味につけこまれてサイヨーを重ねているうちに上達したね。**45グラム。♥Y.A.S様**(kanalian)あそべる、あそべる、すごいよーこれ。**35グラム。♥Jugem Tim様**(SIGNAL PUZZLE)もっと凝った面も作ってほしかったわ。でも出来はいいので**30グラム。♥大森裕之様**(COIN GETTERS)だれも1面クリアできないよー。**30グラム。♥松永幸司様**(DOT RACE)よくこんなコースを1画面で作ったもんだわい、とバンブもほめていたよ。**40グラム。♥ドラごんず**(BOX TEN)手首が痛くなりました。アイデアが時代遅れだなあー。**25グラム。♥URB様**(PAC APPLE)参考のプログラムにそっくりな気がする。**25グラム。♥岩国高校数研部**(回転パズル)「アイデアがいいね」エイキチ。「とにかくサイコー」しげ。んじゃ、**60グラム。♥ウーバンプ内藤**(うちのバンプ……)なかなかすごい努力に免じて採用しちゃったんだけど**40グラム。♥JUSTY様**(REFLECTION)しげくんが基本的にこーゆーの好きだって。**40グラム。♥苅部徹**(A WATER PIPE)前号も移植だったわね。音もないし。移植版だし**30グラム。♥V914AKSTN**(象の国の不思議なこと)後ろで動く象さんに比べてゲームの貧弱さが何とも残念。**35グラム。♥兼森雄一様**(CROSSER-1)長いので**35グラム。♥HIROSHI様**(べっちゃんこ)もう。移植をしたい人がそれぞれマニュアル見ながらやるべきよ。投稿するのならよっぽど面白くパワーアップさせてね**35グラム。♥ペキン原人様**(SPACE FIGHTER 3)スクロールの速さによっちゃん思わず興奮! **50グラム**じゃー。**♥HIDE-CHAN**(帰ってきたうそこばん)薬をのんでもやせないので一10の**35グラム。♥関高志**(ELECTRIC WARS)ほのぼのしてるけれどあくせくしちゃう。。55グラム! と思ったらバグがあちこちあったそーで、**45グラム**ね。**♥桃太row**(PUZZLE IN BEE)ひえ〜。見るだけで難ムズしちゃう。よくこんなの作れるわね。あっぱれ**60グラム。♥Z.アキラin幻魔**(ABSTRACT)楽しませていただきました。**40グラム。♥Mic.20**(NFG!)移植版でも面が増えたからって**25グラム**がギリギリよ。**♥つぶらやえいじ**(移植版SPHERE)これでSPHEREも全国征覇。でも面作りにちょこっと手抜きがあったみたい。**30グラム。♥芝島ラピュ太礼**(BLACK ONION)なかなかグーなんだけどRENUMがきかないってMoMoが困ってたので**40グラム。♥T.F**(TONTAN他)「TONTAN」はよくできているが長く、「Digital……」は短くてよろしい。40+30で**70グラム。♥田垣勝久様**(BLOCK HIT)移植版ね。**20グラム。♥GOROーチン**(とーめー人間PART II)前回よりパワーアップしてるね。**50グラム。♥TOMO様**(SHOTTER)M5ならではの動きとキャラは必見。ただ、つめが甘かったようね。**40グラム。♥峠恒司様**(FUU)んまあ! 前作同様、ばおばお象さんも喜んじゃう出来。**70グラム。**(ひいきしてないもん。エイキチクンも納得してるもん。悔やしかったらこれを越えるパズルを作ってごらん)**♥久芳健二様**(うそこばん7)移植版。もっと工夫してオリジナリティを出してね。**30グラム。♥へろろ様**(へいほ〜各々)海がステキ。小柄なナイス・ガールのパワーに**40グラム。♥小林学様**(スケバン刑事II special)エイキチの個人的好みは別にして、正統に評価して**20グラム**。はっきりいって私は笑えなかったわ。**♥NUBOH**(SKELETON)バグありだったので**40グラム。♥HAPPY**(ふあいと!ぺあ〜)和気あいあいとしたアドベンチャーだからちょっとスキ。**40グラム。♥AKI**(MOOB for PB)雰囲気がよくでてるけど、ちょい長いなあ。え、移植版なの? んー、**35グラム。♥DROOPY**(BALL PANIC)短くてなかなかの出来。**40グラム。♥橋本淳一**(バトルROOM)初登場のPB-500ね。期待しています。**30グラム**ね。**♥木村光徳**(バリバリバイク)これは良く感じがでている。ポケコンとしては上出来。よし、では**50グラム**ね。**♥ドラゴン=スープレックス**(3-SPORTS KICK)あなたのキャラはいつもながらすばらしい動きだわね。**45グラム**あげるわ。

いよいよ次号でグラムゴジラが決定されるんだわ。楽しみ、楽しみ。私、少女ゆきが思うに結局のところ、正義が勝つのよ。自分でアイデアを出して、構想を練って、組み立てて、完成したら、徹底的にバグ退治して、リストを短縮して、更にアレンジしたりして……。うーん、ポシェッターズの意見をまとめると、つまるところアイデアなんですね。だから、単なる移植とゆーのは特に私は嫌いなの。

ここは経済大国日本なんだから、ゲームも同様、発展させなくちゃ。ポシェット読者の腕に大いに期待したいわ。

んではお待たせ、少女ゆきのスペシャルプレゼントは、X1の桃太row殿です。またまたパズルで申し訳ないけど、他で目立ったものがなかったのよ。桃太row殿には「牛さんのパズル」(またはそのようなもの)をプレゼントします。おめでとお♡

ばおばお。機嫌の良さはグラムには逆効果だったわね。これからは常連のみなさまに、フレッシュ・新人に、どんどん個性ある作品を投稿してきていただきたい! 技術ばかり追わないで、ふとしたアイデアにも目を向けてね。

♥あ、そうそう、**グラムゴジラ志望者は**作文かイラスト、そのほか何でもオリジナルのものを10月30日まで送ってね。これ、わりと大事なのよ。無視した人の待遇は保証されません。

ポシェット告知板

〈第11回エイキチ賞の発表—その9—〉 MSX「ABCDEF」(埼玉県・佐藤太) ●わびさびプログラム部門——PB-200「歌舞伎町遊技」(大分県・後藤洋士) X1「きんとうん」(富山県・四杉誠一) MSX「3Dシアター」(神奈川県・小川慎太郎) 以上です。前回でお休みしてしまったので、テクポリ4号分まとめたら、こんたにたくさんになってしまった。わはは。えー、MYパコカセットをプレゼントするということなので、まためげずに投稿してきてね。

応募シール ポ11

アイデアあふれるアマチュア・プログラマー求む！

ポシェットはこう見えてもプログラム専門誌です。ゲームに限らず、いたずらプログラムや実用プログラムなど、おもしろいもの、役に立つものなら、なんでも大歓迎。次の5つの部門に応じて投稿してください。

■1画面プログラム／その機種の1画面の表示限界内に入るプログラム。

■ハーフプログラム／約50行程度のBASICプログラム。

■ショートプログラム／100行前後のプログラム。マシン語の場合はDATAにしてBASICの形にすること。

■本格プログラム／長さに制限なし。とにかく本格的なプログラムを！

■わびさびプログラム／原則として1行または1画面。奇抜なゲーム、ばかばかしいジョーク、意外なテクニックなど。

投稿のルール

■オリジナルの原則／盗作は論外。他のものを参考にした場合は出典を明記。

■一誌投稿の原則／他誌に投稿したばかりのプログラムは受けつけられません。

■バックアップの原則／投稿作品はお返しできません。また、採用の場合、内容を問い合わせる場合があるので必ずバックアップ（コピー）を取っておくこと。

■テープ・ディスク投稿の原則／わびさび以外のプログラムはテープかディスクで。ディスクで送るときには包装に注意。

■機種名明記の原則／投稿するテープ・ディスクには必ず機種名・プログラム名を明記すること。

そのほか必要事項

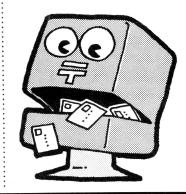
■手紙／投稿作品には必ず次のような内容の手紙をそえること。①住所・氏名・年齢・職業・電話番号。②プログラムの適用機種と使用言語（オプションやメモリ、モードなどもはっきりと）、③プログラムの遊び方、使い方。テクニックの解説や見所など。アドベンチャーやパズルは解答もいっしょに。④変数リスト、プログラム解説。マシン語の場合は特に詳しくプログラムの解説をしてください。⑤参考文献・参考作品（雑誌の場合は年・月号とページも）。

＊採用された作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■封筒／表には投稿する部門を赤で明記。裏には機種名とキミの住所・名前を明記。

あて先は

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 プログラムポシェット編集部
※〆切りは特にありません。

編集ひこうき

●打ちこんでRUNがなくなってしまいました。私は悲しい。ところで誰か私と、第7回トヨタカップサッカー見に行きません？ （ともみちゃん）

●AMIGAが欲しいよー。MACが欲しいよー。IIcが欲しいよー。IIeが欲しいよー。FORTHで遊びたい、LISPで遊びたい、MODULA-2で遊びたい、SMALLTALKで遊びたいよー。 （しげくん）

●よっちゃんは山手線に乗ってインドへ行ってしまいました。 （Nop）

●忙しかった8月も終わり、暑かった（？）9月も過ぎ、やってきました10月。今月からゼミナールが再びスタートし、ただでさえ理解しきっていない「半群論」が私を苦しめ、その上、使っている本が洋書で私はきれいにふっとんでしまっています。だって、正確に訳せないのに、その定理を証明しなければならないんですもの。ふにふに。 （MoMo）

●ヒコウキに乗って私は遠い所へ旅立つのです。しばらくミナ様には会えませんがよろしく。どうぞ台風にはミンナも気を付けよう。 （ナンダカンダデス）

●深夜、ディスプレイをテレビに切り換えると、台風情報で気象衛星からの画像を解説している。外は激しい雨だ。私は椅子にゆっくりともたれかかり、この場所から人工衛星までの距離のことを考えた。ここからあそこへ。エネルギー体となって高くのぼっていくうちに、ぐるぐる巻きになった感情も方向を定め、1個の装置となってメッセージを受け入れ、地上へ伝え返すことができるようになるのだろうか。それは微笑の効用に似ている。 （火星と金星の間・よっちゃん）

●車の免許証の書き換えが終わった。前回は1日で終わったけど、今回はスピード違反したので講習有り。書き換え手続きから新しい免許証を手にするまで1ヵ月近くかかってしまった。 （埼玉県の書き換え手続きの旧式さにヘイコウしているOtchan）

●十年は一昔などと申しますが、LOLIのヤリガイソフト情報は1年と2ヶ月も続いたんですねぇ。ほとんど信じることのできない期間ですな。 （今月は出番のないLOLI）

●グラディウスは大麻です、覚醒剤です、悪魔です。悪魔に心をうばわれて、締め切りをまもれなかったのは、私ことVTエイキチです。 （エイキチ）

●たとえ気付こうと気付くまいと、おいらのドタマをポンポンと叩く奴がいる。そいつの正体が誰であろうと、夜の静寂は吹き抜けの天井高く突き抜けてあり、お～いのんべ、でぶ先生や～い。とくに後者の方はエライ存在なので、その運命は気がかりってか。久々に、う～ん久し振りに。ポシェットは来年もあるから、たとえば今回のMSX系9本はどうだ。みんな、指を磨いといて。 （SOS）

●みんな、梨刈りに川崎へおいでー。多摩川もあるし、工場がいっぱいあって、空気が澄んでておいしーよ。（新幹線と南武線と東横線にはさまれている少女ゆき）

●ピンクのシャツを着てピンクのくつ下をはいてピンクのズタ袋をさげ、そのうえ徹夜でイラストを書いたもんだから目もピンク！ 朝、通勤ラッシュの中、人の目を気にしながら逆行するボクなのでした。（別にピンクは好きじゃないけれど、ペネロープ号は好きだなぁ。そう、ピンクのネグリジェも好き♡ パンプ）

●もうそろそろ心の平安が訪れる。かつての黒帯諸君、グラム魔法使いその他もろもろの諸君、待たせっぱなしでごめんなさい。今月こそ、発送するぞ。 （㋐）

●♬ゆっきこがねっっ、おっにわっでピョッコピョッコかっくれんぼっっ、どおっんなっにじょっおずにかっくれてもっっ、かっわいっい……♬ 近頃、ヒトの肉体的欠陥を童謡にのせて責めてくるクマが出没している。 （ハットリくんちの14×2ユッコちゃわん）

●ゴホッ、ゴホッ。ぼくは身体の弱いハットリくん。だけど、おしゃれはかかしたことがないのさっっ！！でも〝手打ち麺〟の前ではこのセリフも形無しだけどね。明日は明日の風邪が吹くぜ。ぴゅっぴゅっっ。 （クローズ・アップ ハットリくん）

パソコン関連賞品があたるアンケート

●以下のアンケートの答えを応募シールをはった官製ハガキに書いて、プログラムポシェット編集部（住所は上のプログラム募集のあて先と同じ）アンケート係まで送ってください。厳正な抽選のうえ、下記の賞品を差し上げています。締切は10月30日（消印有効）。

●賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連賞品……2名
〔2等〕プログラムポシェット専用原稿用紙……10名
〔3等〕MYパコカセットレーベル付きカセットテープ（10分）……40名

●アンケート
①あなたの持っているパソコンは？ 持っているものぜんぶ書いてね。
②1等にあたった場合ほしいもの。ただし、定価で1万円を超えると無効になるので注意。
③ポシェットNo.11でおもしろかったプログラムと記事（いくつでも）
④ポシェットNo.11でつまらなかった記事とプログラム（いくつでも）
⑤ポシェットでこれからやってほしいこと。
⑥そのほか、ポシェット編集部への文句、意見、メッセージなどなんでも。
⑦あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業）・年齢・パソコン歴。
■ログラムオシェットやポシェット裏面場への投稿もよろしくね♪

次号No.12は12月5日発売予定！

テクノポリスムック
プログラムポシェット NO.11
●発行人／栃窪宏男 ●編集人／佐瀬伸治

●編集担当／髙橋成年 ●編集／山科敦之＆プログラムポシェッターズ
●デザイン／鈴木俊明・マッシュアイランド ●写真／河行勝美
●本文イラスト／島津敦・橋岡正和
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社 ●印刷／凸版印刷㈱

待望の個性派パソコンラインナップ！

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の
タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
先進機能にもうれしい対応

X-1G Model10 A コース

CZ-820C……………¥69,800
CZ-820D……………¥79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥165,400➡現金特価	
¥ 4,300×36回	ボなし 頭なし
¥ 6,200×24回	ボなし 頭なし
¥11,500×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 B コース 34%引

CZ-820C……………¥69,800
CZ-811D……………¥89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥15,800

定価合計¥175,400➡¥105,800	
¥ 4,700×30回	ボなし 頭なし
¥ 5,700×24回	ボなし 頭なし
¥10,600×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 A コース

CZ-822C……………¥118,000
CZ-820D……………¥ 79,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥217,600➡現金特価	
¥ 5,700×36回	ボなし 頭なし
¥ 8,100×24回	ボなし 頭なし
¥15,100×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 B コース 32%引

CZ-822C……………¥118,000
CZ-811D……………¥ 89,800
ソフトウェアパック(6本セット)…¥ 19,800

定価合計¥227,600➡¥148,000	
¥ 5,400×36回	ボなし 頭なし
¥ 7,700×24回	ボなし 頭なし
¥14,400×12回	ボなし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X1 turbo II

漢字処理を超えた新日本語処理。あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。

CZ-856CE…………¥178,000
CZ-855DE…………¥119,800

定価合計¥297,800➡¥188,000	
¥ 4,000×36回	ボ15000頭なし
¥ 6,500×36回	ボなし 頭なし
¥ 9,200×24回	ボなし 頭なし

X-1 turbo IIシリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥ 33,800	——	——
CZ-131SF	turboターミナル	¥ 8,800	現金特価	——	——
CZ-8PK3	24ピン15インチプリンター	¥189,000	¥150,000	¥7,312	¥5,125
CZ-8PN1	熱転写漢字プリンター	¥134,800	¥105,000	¥5,118	¥3,587
MZ-1P17	80桁カラープリンター＋ケーブル	¥ 86,300	¥ 52,000	——	——
CZ-8PC1	24ドット熱転写カラー漢字プリンター	¥ 77,300	¥ 59,800	——	——
CZ-8PD3	多機能ドットプリンター	——	——	——	——
MZ-1X19	モデムホン	¥ 98,000	¥ 76,000	¥3,705	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	¥ 23,800	¥ 19,500	——	——

USED PASOCOM

NEC

PC-6001……………¥ 89,800→ ¥ 10,000
PC-6001MR II……………¥ 84,800→ ¥ 18,000
PC-6001MK II SR+RF付……………¥ 97,600→ ¥ 22,000
PC-6001MK II SR+RF付…〔新品〕……………¥ 97,600→ ¥ 25,000
PC-6601……………¥143,000→ ¥ 25,000
PC-6601SR……………¥155,000→ ¥ 38,000
PC-6601SR…〔新品〕……………¥155,000→ ¥ 84,000
PC-8001……………¥168,000→ ¥ 13,000
PC-8001MK II……………¥123,000→ ¥ 20,000
PC-8001MK II SR……………¥108,000→ ¥ 38,000
PC-8001MK II SR…〔新品〕……………¥108,000→ ¥ 42,800
PC-DR312…〔新品〕……………¥ 13,800→ ¥ 9,800
PHC-DR II…〔新品〕……………¥ 12,800→ ¥ 9,800
DC-60M43…〔15色ディスプレー〕……………¥ 65,800→ ¥ 20,000
ティアックFD55B…〔88/IIフロッピー〕〔新品〕……¥ 80,000→ ¥ 28,000
PC8801/II用です。8801には使えません。
PC-8201…〔ハンドヘルド〕……………¥138,000→ ¥ 58,000
PC-8201…〔新品〕……………¥138,000→ ¥ 83,000
PC-8801……………¥228,000→ ¥ 40,000
PC-8801＋漢ロム……………¥266,000→ ¥ 48,000
PC-8801/II 10……………¥168,000→ ¥ 66,000
PC-8801/II 30…〔仕様〕……………¥275,000→ ¥108,000
PC-8801/II SR20……………¥213,000→ ¥113,000
PC-8801/II SR30……………¥258,000→ ¥134,000
PC-8801/II TR…〔新品同様〕……………¥288,000→ ¥220,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕……………¥ 99,800→ ¥ 80,000
PC-8801/II FR20……………¥148,000→ ¥115,000
PC-8801/II FR30……………¥178,000→ ¥134,000
PC-8801/II MR……………¥238,000→ ¥179,000
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕¥ 99,800→ ¥ ~~59,800~~
PC8801/II SR及びFR用ディスプレー
CZ-801D…〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕……¥ 99,800→ ¥ 45,000
NECの全ての本体に接続可能ディスプレー

FUJITSU

FM-7…〔本体〕……………¥126,000→ ¥ 32,000
FM-NEW7…〔本体〕……………¥ 99,800→ ¥ 35,000
FM-77AV2…〔本体〕……………¥158,000→ ¥108,000

SHARP

MZ-721…〔本体〕……………¥ 89,800→ ¥ 18,000
MZ-731…〔本体〕……………¥128,000→ ¥ 25,000
MZ-1500…〔本体〕……………¥ 89,800→ ¥ 28,000
MZ2500…〔本体〕〔新品〕……………¥198,000→ ¥128,000
X-1…〔本体、ディスプレー、Gラム〕……………¥300,000→ ¥ 74,000
X-1C…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………¥219,600→ ¥ 82,000
X-1D…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……………¥326,000→ ¥ 92,000
X-1ターボII…〔本体〕……………¥178,000→ ¥108,000

MSX

HC-60〔RF、32K〕ビクター……………¥ 54,800→ ¥ 18,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター…〔新品〕……………¥ 54,800→ ¥ 19,800
HC-7〔RF、64K〕ビクター……………¥ 84,800→ ¥ ~~30,000~~
HC-7〔RF、64K〕ビクター…〔新品〕……………¥ 84,800→ ¥ ~~40,000~~
HC-80〔MSX2〕ビクター…〔新品〕……………¥ 84,800→ ¥ 42,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター…〔新製品〕……………¥ 36,800→ ¥ 19,800
HB-55〔RF、16K〕SONY……………¥ 59,800→ ¥ 15,000
HB-75〔RF、64K〕SONY……………¥ 79,800→ ¥ 34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY……………¥ 46,800→ ¥ 20,000

全商品一年間の保険付

東京 03-987-7771

全国どこからでも 0120-00-7771

本　社　東京都豊島区要町3−38−1　〒171
ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー　〒170
サポート　東京都豊島区要町3−38−8　〒171
AV事業部　東京都豊島区東池袋1−28−6　〒170
池袋店　東京都豊島区東池袋1−28−6　〒170
株式会社 ワールド イン アオヤマ

必読！パソコン安価入手考。

コンピューターは高価です。そのコンピューターを少しでも安く入手したい、というのは個人、企業を問わずエンドユーザの偽らざる気持です。しかし、新品を入手する場合、安くといってもやはり限界があります。そこで一つ考えたいのが中古を入手することです。中古の販売価格は定価の2割〜6割程度と魅力的なうえに選定のノウハウさえ把握していれば有効な方法であることは間違いありません。
ワールド イン アオヤマの中古パソコンは全て1年間の保険付(東京海上火災提携)保険は保障よりも範囲が広く火災、盗難の場合も補償されます。これはパソコン業界初のものです。そのうえサポートシステムが365日24時間営業とこれも唯一のサービスです。
ワールド イン アオヤマは、企業がパソコンを販売したのでなく、ユーザーであった私たちクルーが販売しておりますのでユーザーの心がわかるパソコンショップです。是非、一度お電話下さるか、池袋ショールームに御来店下さい。

東京03-987-7771 フリーダイヤル 全国どこからでも 0120-00-7771

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

テクノポリスムック
昭和61年11月10日発行
発行人 栃窪宏男
発行所 徳間書店
電話・東京03(433)6231(代)
編集部03(432)4471(代)
定価三五〇円

 印刷 凸版印刷 Printed in Japan 雑誌 66449—17